

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO**  
**ESCOLA DE FILOSOFIA LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS**

**HELEN LOUISE SPETHMANN QUIROGA**

**“DEATH RIDES IN THE WIND”: ANÁLISE DE DUAS PERSONAGENS DE**  
***PRETTY DEADLY***

**Guarulhos**

**2018**

**HELEN LOUISE SPETHMANN QUIROGA**

**“DEATH RIDES IN THE WIND”: ANÁLISE DE DUAS PERSONAGENS DE  
*PRETTY DEADLY***

**Dissertação de mestrado apresentado ao  
Programa de Pós-Graduação em Letras da  
Universidade Federal de São Paulo como  
requisito para obtenção do grau de Mestre em  
Letras.**

**Orientadora: Profa. Dra. Maria Lúcia Dias  
Mendes**

**Guarulhos**

**2018**

Quiroga, Helen

/ Helen Louise Spethmann Quiroga. – Guarulhos, 2018.

130 p.

Dissertação de Mestrado (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2018.

Orientadora: Profª. Dra. Maria Lúcia Dias Mendes

Título em Inglês: Death rides in the Wind: the analysis of two characters of *Pretty Deadly*

1. Literatura 2. Contos de fadas 3. Quadrinhos 4. Morte. 5. Personagem.  
“Death rides in the Wind”: análise de duas personagens de *Pretty Deadly*

**HELEN LOUISE SPETHMANN QUIROGA**

**“DEATH RIDES IN THE WIND”: ANÁLISE DE DUAS PERSONAGENS DE  
*PRETTY DEADLY***

Dissertação de mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo como requisito para obtenção do grau de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Lúcia Dias Mendes

Aprovado em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

---

**Profa. Dra. Maria Lúcia Dias Mendes (presidente da banca)**

---

**Profa. Dr. Ana Luiza Ramazzina Ghirardi**

**Universidade Federal de São Paulo (membro interno)**

---

**Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro**

**Universidade de São Paulo (membro externo)**



## **Dedicatória**

A minha mãe, Regina, pelo apoio e amor incondicionais e todos os sacrifícios que fez para que eu pudesse trilhar meu caminho.

A minha irmã, Karen, por estar sempre comigo e sempre a me ajudar, além de ser a melhor conselheira que já encontrei.

A Etienne, por dezessete anos de amizade e contando.

A Bianca, Fábio e Renata, que chegaram depois, mas são tão importantes quanto.

A Bruna, Regina, Cintia, Fernanda, Karoline e tantas pessoas que conheci na Unifesp e que continuam sempre comigo.

A Adrissy, Thaty, Giulia, Raffaella, Luna, Marina, Victoria e todos os outros jogadores do RPG *Last Train Home*, pelos enredos, pelo tempo e por todo o apoio que me deram nesses últimos anos.

A Kelly Sue DeConnick, Clayton Cowles, Jordie Bellaire e Emma Ríos, por criarem *Pretty Deadly* e me inspirarem desde a primeira edição.

À memória de Enilde Cleire Ferreira. Faz tanto tempo que você se foi, mas ainda tenho a impressão que voltará de viagem a qualquer momento. Espero que esteja vendo o mundo à sua maneira, onde quer que esteja, vó.

## **Agradecimentos**

À Profª Drª Renata Philippov, por ter me iniciado minha orientação e me incentivado e quem deu a ideia para esse mestrado.

À Profª Drª Maria Lúcia Dias Mendes, por ter continuado minha orientação e por nunca perder as esperanças em mim, além de sempre me lembrar que perfeição é conceito utópico e que eu sou o suficiente.

Aos membros da banca, por terem disponibilizado tempo para ler, discorrer e questionar meu trabalho.

Aos meus professores do curso de Letras da Universidade Federal de São Paulo, em especial os do departamento de francês, por terem me ensinado tanto e por terem ajudado a descobrir mais de mim mesma e mais da literatura e das línguas.

*Ao Last Train Home.*

A minha família e amigos.

## Epígrafe

*Frodo: I can't do this, Sam.*

*Sam: I know. It's all wrong. By rights we shouldn't even be here. But we are. It's like in the great stories, Mr. Frodo. The ones that really mattered. Full of darkness and danger, they were. And sometimes you didn't want to know the end. Because how could the end be happy? How could the world go back to the way it was when so much bad had happened? But in the end, it's only a passing thing, this shadow. Even darkness must pass. A new day will come. And when the sun shines it will shine out the clearer. Those were the stories that stayed with you. That meant something, even if you were too small to understand why. But I think, Mr. Frodo, I do understand. I know now. Folk in those stories had lots of chances of turning back, only they didn't. They kept going. Because they were holding on to something.*

*Frodo: What are we holding onto, Sam?*

*Sam: That there's some good in this world, Mr.*

*Frodo... and it's worth fighting for.*

*Lord of the Rings: The Two Towers (2002)*

## RESUMO

Esta dissertação de mestrado tem como objetivo analisar duas personagens da história em quadrinhos *Pretty Deadly*. Publicada pela Image Comics em 2013, escrita por Kelly Sue DeConnick, desenhada por Emma Ríos, colorida por Jordie Bellaire e letterer por Clayton Cowles, *Pretty Deadly* conta a história de Deathface Ginny, ceifeira que também é filha da morte com uma humana, que precisa unir forças com Sissy, uma garota humana aparentemente comum, para parar os planos do pai de destruir o mundo. Nesta tese de mestrado, temos por objetivo principal analisar as personagens Sissy e Death e os elementos dos contos de fadas que as compõem, analisando a presença da metamorfose na história e como ela ocorre nessas personagens. Também analisaremos a própria presença da morte no quadrinho e como ela é representada através das personagens e dos enredos, levando em conta a própria teoria dos contos de fadas em que a morte é não apenas personagem, como um elemento que define tais histórias. Para isso, utilizaremos diversos teóricos para analisar o quadrinho. Utilizaremos Todorov (2010), Zipes (2006), Propp (2010), Garcia, Santo & Batista (2006), Coelho (1987), dentre outros, para trabalhar os contos de fadas; recorreremos a Ramos (2010) em se tratando de teorias sobre histórias em quadrinhos; e nos basearemos nos estudos de Windling (2016), Thiry (1996), Williams (1996), Vovelle (1996) e Guthke (1999) para analisar a morte, principalmente a morte personificada.

**Palavras-chave:** Literatura. Contos de fadas. Histórias em quadrinhos. Morte. Personagem.

## ABSTRACT

This dissertation has, as an objective, to analyze two characters from the comic book *Pretty Deadly*. Published by Image Comics in 2013, written by Kelly Sue DeConnick, drawn by Emma Ríos, colored by Jordie Bellaire and lettered by Clayton Cowles, *Pretty Deadly* tells the story of Deathface Ginny, the reaper of revenge who is also the daughter of Death with a human. To stop her father's plots to end this world she must join forces with Sissy, an apparent common human child. In this dissertation, the main objective is to analyze the characters Sissy and Death and the fairy tales elements that compose and create them, analyzing the metamorphosis that is present in the story and how it is characterized on both these characters. The presence of death in the comic and how it is represented through Death and Sissy will also be analyzed, considering fairy tale discourse and theory on how death is not only a character on these stories, but also an element that defines them. For that, different theories will be used. Todorov (2010), Zipes (2006), Propp (2010), Garcia, Santo & Batista (2006), Coelho (1987) and others will be used to analyze the presence and elements of the fairy tales on *Pretty Deadly*. Meanwhile, Ramos (2010) will be our primary source on comic book discourse. Finally, the theories and researches of Windling (2016), Thiry (1996), Williams (1996), Vovelle (1996) and Guthke (1999) will help us on our analysis of death and how it is represented as a character in different times and literatures.

**Key-words:** Literature. Fairy tales. Comic books. Death. Character.

## TABELA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Primeiro encontro de Mason/Foxy com Death	28
Figura 2: Desenhos dos uniformes e patentes dos soldados da União	30
Figura 3: Death em seu mundo, conversando com uma recém-chegada Alice, em sua forma de panapaná	33
Figura 4: Ginny confrontando as Shield Maidens, que falam da diferença de Death antes de conhecer Beauty, tendendo o jardim, e depois, em desespero e luto, deixando tudo para trás	37
Figura 5: Death em seu jardim de flores mortas sendo visitado por Beauty	40
Figura 6: “A canção de <i>deathface Ginny</i> ”: Death vai até Beauty, presa na torre por Mason	42
Figura 7: O trato feito entre Mason/Foxy e Death	46
Figura 8: Death revela seus planos à Beauty	49
Figura 9: Início do confronto entre Death e o grupo de Sissy, composto por ela, Molly Raven, Johnny Coyote, Deathface Ginny e Mason/Foxy	55
Figura 10: Beauty matando Death, revelando por debaixo do crânio um rosto humano ao mesmo tempo em que Sissy se transforma em uma criatura metade abutre	59
Figura 11: Sissy atravessando a cidade, imitando um abutre	67
Figura 12: Sissy e Foxy/Mason conversam antes de adentrar no mundo dos mortos	71
Figura 13: Sissy encontrando a entrada para o Jardim e se encontrando com Bunny e Butterfly	73
Figura 14: Alice em busca do documento, após ter atirado em Johnny	77
Figura 15: Johnny falando sobre a pena encontrada no bolso de sua jaqueta, onde havia dito anteriormente que estava o documento que roubara de Death. Na cena seguinte, Sissy usa o documento para acender o cigarro de Foxy/Mason, o qual percebe algo de errado com o mesmo	79
Figura 16: Primeira interação de Sissy com Johnny	82
Figura 17: Foxy/Mason e Sarah no rio de sangue	84
Figura 18: Após sofrer um ataque de Death, que atira em Foxy/Mason, Ginny tenta forçar os dois a saírem do local	86

Figura 19: Sissy após ser tragada pelo rio, afogando-se	91
Figura 20: Foxy/Mason se despedindo de Sarah, pois ela não pode acompanhá-los por estar viva	93
Figura 21: Sissy chamando a atenção das pessoas para começar sua apresentação	96
Figura 22: Capa da primeira edição brasileira de <i>Naruto</i> , primeiro publicada em 1999 no Japão e em 2007 no Brasil	101
Figura 23: Capa da primeira edição brasileira de <i>Cavaleiros do Zodíaco</i> , primeiro publicada em 1985 no Japão. Esta edição foi publicada em 2004, no Brasil, tendo uma anterior, iniciada em 2000	103
Figura 24: Capa da primeira edição brasileira de <i>Mentor Hitman Reborn</i> , primeiro publicada em 2004 no Japão e em 2013 no Brasil	105
Figura 25: Foxy/Mason e Sissy preparam-se para ir embora da casa de Sarah	109
Figura 26: Sissy argumenta com as Shield Maidens para adentrar no mundo dos mortos e se tornar a próxima deusa da morte	111
Figura 27: Johnny e Sissy conversam sobre as descobertas de Sissy	114
Figura 28: Cyrus retorna para ver a família, revelando ser um ceifeiro também	119

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. RESUMO DA HISTÓRIA E DAS PERSONAGENS	18
2. DEATH, DEUS DA MORTE	23
2.1 A morte personificada	23
2.2 Design de personagem: Death, deus da morte	26
2.3 A ruptura de Death	35
2.4 As metamorfoses de Death: função na história	41
2.4.1 De príncipe para antagonista da história	41
2.4.2 Os obstáculos que Death impõe no caminho de Sissy	52
2.5 As metamorfoses de Death: mudança de pensamento	54
2.6 As metamorfoses de Death: a metamorfose física	57
2.7 A presença da crítica social em Death	63
2.8 Death e o pandeterminismo	64
3. SISSY, DEUSA DA MORTE	66
3.1 A morte feminina	69
3.2 Design de personagem: Sissy, humana e Sissy, deusa da morte	72
3.3 A ruptura de Death e a mudança de poder de Death para Sissy	89
3.4 As metamorfoses de Sissy: função na história	95
3.4.1 De personagem aparentemente secundária para protagonista	95
3.4.2 Sissy e os obstáculos de Death	99
3.5 As metamorfoses de Sissy: mudança de pensamento	108
3.6 As metamorfoses de Sissy: a metamorfose física	115
3.7 A presença da crítica social em Sissy	116
3.8 Sissy e o pandeterminismo	118
CONCLUSÃO	121
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	127



## INTRODUÇÃO

Os contos de fadas são uma das formas mais antigas de narrativa existente. A origem dos contos de fadas está intrínseca com a tradição oral ocidental, ou seja, o ato histórico da transmissão oral de ensinamentos e histórias de uma cultura ou sociedade pelos membros mais velhos para os mais novos. Segundo Leal, em seu livro *A natureza do conto popular* (1985), a tradição oral é tão antiga quanto a linguagem. O conto popular é apenas um tipo de narrativa dentro da tradição oral, cujo principal objetivo era narrar o que era desconhecido, adicionando o mistério e a magia para explicá-lo.

Os contos de fadas como os conhecemos hoje, porém, provém de uma tradição iniciada na França do século XVII e cujo maior representante é Charles Perrault. Terri Windling (2000), em seu artigo “Les contes des fées: the literary fairy tales of France”, revela que os primeiros contos de fadas literários — ou seja, que já não mais faziam parte da tradição oral e foram adaptados como forma de literatura —, originaram-se na Itália no século XVI e não na França, mas serviram de influência para o futuro avanço da escrita de contos de fadas durante a corte de Luis XIV. *Le piacevoli*, de Giovan Francesco Straparola, publicado entre 1550 e 1553, e *Il Pentamerone*, de Giambattista Basile, publicado após sua morte entre 1634 e 1636, tiveram as primeiras versões dos contos clássicos como *Chapeuzinho Vermelho*, o *Gato de Botas*, etc. A partir da França, começaram a ser transcritos e adaptados ao longo dos séculos por toda a Europa e por outros continentes, ganhando novas formas e sendo trabalhados de maneiras diferentes, até os dias de hoje.

A presença dos contos de fadas em diversas culturas e sua popularidade entre as crianças acabaram por influenciar outras narrativas de outras mídias. Não apenas através de adaptações dessas histórias em filmes, histórias em quadrinhos, séries, como também sua adaptação para os dias atuais, de modo que acomodam novas leituras, como é o caso de *Lunar Chronicles* (2012), cuja autora, Marissa Meyer, adapta contos de fadas antigos, como Cinderella, ao gênero da ficção científica. No cinema, a Disney foi pioneira na adaptação de contos de fadas, e parece ter voltados às suas origens ao introduzir novas adaptações de seus filmes, como *Maleficent* (2014), *A Branca de Neve e o Caçador* (2012) e *A Bela e a Fera* (2017).

Os contos de fadas também influenciam as histórias em quadrinhos. Além de adaptações de suas diversas versões, há também o uso de suas personagens clássicas para criar novas histórias. *Fables*, por exemplo, conta a história de um grupo de personagens de contos de fadas que vive em um bairro dentro de New York após terem

fugido de seu mundo para este diante da ameaça de um inimigo chamado “O Adversário” (“The adversary”, no original). Foi publicada pela Vertigo Comics, linha editorial da DC Comics, casa de super-heróis como Superman, Batman e Wonder Woman, em 2002.

Ainda que não seja uma adaptação de contos de fadas, *Pretty Deadly* (2014) é uma história em quadrinhos que possui elementos deste tipo de narrativa. A história organiza-se em torno de duas personagens: Ginny, filha da morte com uma humana, ceifeira da vingança que tem como objetivo vingar sua mãe de quem lhe fez mal, um homem conhecido como Mason; e Sissy, uma menina que veste um casaco de abutre, cujo trabalho inicial é contar a história de Deathface Ginny para as pessoas das cidades por onde passa com seu companheiro e guardião, Foxy. Ambas as personagens acabam por cruzar seus caminhos, enquanto o mundo parece caminhar para seu fim.

*Pretty Deadly* foi escrito por Kelly Sue DeConnick, que começou sua carreira na indústria adaptando quadrinhos japoneses e coreanos para a língua inglesa. Conhecida por remodelar a personagem Carol Danvers, da Marvel Comics, de Ms. Marvel para Captain Marvel (2012) — mudança não apenas de codinome, mas também de roupa, símbolo e importância dentro do universo Marvel —, ela mais tarde receberia nomeações para os mais diversos prêmios da indústria de quadrinhos americana com seu primeiro trabalho na *Image Comics*, *Pretty Deadly*, publicado em 2013, seguido de *Bitch Planet* (2014), pela mesma editora. Com seu marido e também escritor de quadrinhos, Matt Fraction, fundaram o Milkfeed Criminal Masterminds, produtora de televisão e quadrinhos.

Os desenhos de *Pretty Deadly* foram feitos pela co-autora Emma Ríos. Escritora e desenhista residente na Espanha, entrou na indústria de quadrinhos em tempo integral em 2007, tendo antes dividido seu tempo com trabalhos de arquitetura. Trabalhou nas mais diversas editoras, incluindo a Marvel, e com os mais diversos escritores antes de lançar *Pretty Deadly*. Em 2015, lançou a revista de quadrinhos *Island*, revelando assim novos artistas e escritores ao redor do mundo, e em 2016 lançou *Mirror*, atuando como escritora, ambos pela mesma editora de *Pretty Deadly*.

Pertence a esse grupo, ainda, Clayton Cowles, desenhista, colorista e letrista (ou seja, desenha as palavras no quadrinho, de forma que entrem em harmonia com os outros elementos da história). Atua pelo estúdio Virtual Calligraphy e trabalha principalmente com a Marvel Comics, foi letrista de quadrinhos como *Young Avengers*

v2 (2013), *Black Bolt* (2017), *The Unbelievable Gwenpool* (2016), *The Wicked + the Divine* (2014), *Spider-Gwen* (2015), entre outros.

Por último, Jordie Bellaire é uma colorista de quadrinhos premiada internacionalmente por seus trabalhos em *Vision* (2015), *Moon Knight* (2016), *Hawkeye* (2012), *Injection* (2015), dentre outros, publicados por diversas editoras, como Marvel Comics, Valiant Comics, Image Comics e DC Comics. Seu primeiro trabalho como escritora, *Redlands* em parceria com Vanesa R. Del Rey, foi lançado em agosto de 2017, pela editora Image Comics.

*Pretty Deadly*, publicada originalmente em edições separadas e lançadas mensalmente, foi mais tarde reunida em dois volumes<sup>1</sup> em *paperback* contendo as dez edições. *Pretty Deadly: The Shrike* contém as edições um a cinco, que originalmente foram publicadas entre outubro de 2013 e abril de 2014. Já o segundo volume, *Pretty Deadly: The Bear*, reúne as edições seis a dez, que originalmente foram publicadas entre novembro de 2014 e junho de 2016. Nesta pesquisa foram utilizados os dois volumes, lançados em 2014 e 2016, respectivamente, mas também serão mencionadas as edições do quadrinho para facilitar a localização das cenas e páginas dentro dos volumes. Isso porque cada edição está marcada dentro do volume ao qual foi coletada, com a capa e contra-capas, informações básicas etc, como se fossem capítulos.

Essa dissertação de mestrado tem por objetivo analisar as personagens Death e Sissy, apresentadas no primeiro arco de *Pretty Deadly*, com o objetivo de analisar como são configuradas em relação a dois dos elementos dos contos de fadas presentes no quadrinho, a morte e a metamorfose, tanto em termos da composição quanto do *design* dessas personagens.

Vale salientar que Death e Sissy possuem uma ligação entre si por serem representações da morte, governando um submundo e os ceifeiros que existem na Terra. As duas personagens são também a razão do conflito principal no primeiro arco, estando em lados opostos, tendo diferentes personalidades e visões de mundo e de suas tarefas. Enquanto Death está disposto a destruir o mundo para ficar com Beauty, sua amada, Sissy é a próxima morte a tomar o seu lugar, e por isso precisa ser eliminada para seus planos darem certo. Sissy, por sua vez, metamorfoseou-se para poder viver entre os humanos e assim conseguir entender sobre a vida e a morte e aprender a importância de

---

<sup>1</sup> Volumes são como são chamadas as coletâneas das histórias em quadrinhos que contém todas as edições publicadas até certo momento. Normalmente são reeditados e publicados de cinco em cinco edições, ou de seis em seis, com novas informações sobre o processo de criação da história em quadrinhos.

ambos para o equilíbrio do mundo. Assim, além da questão da morte, é importante analisar como a metamorfose aparece dentro dos quadrinhos — no sentido tanto de transformação de uma criatura em outra ou de um estado físico para outro, quanto também de crescimento de personagem e mudança no *status quo*, como Todorov (2010) apresenta quando delimita o subgênero maravilhoso, do qual os contos de fadas fazem parte, e que veremos mais para frente.

Assim, são estas as perguntas que o presente estudo busca responder: 1- Como *Pretty Deadly* representa a morte através das personagens Death e Sissy? 2- Como está configurada a metamorfose sofrida por Death e Sissy durante o primeiro arco de *Pretty Deadly*?

Escolhemos estudar este quadrinho em específico desde a primeira edição lida, em que se notou já nas primeiras páginas uma relação com os contos de fadas. Conforme as novas edições foram sendo publicadas e distribuídas, mais detalhes da história foram revelados, oferecendo diversas alternativas de pesquisa, algo que também nos chamou a atenção.

Por ser uma história de quadrinho recente, ainda não tinha sido tema de pesquisas antes dessa — o que faz dos quadrinhos um corpus e desta pesquisa inéditos. Além disso, *Pretty Deadly* foi publicada em uma época em que as mulheres começaram a ter mais destaque na indústria de quadrinhos norte-americanos, predominantemente dominada por homens, abrindo as portas para outros trabalhos de outras mulheres, mas também de Kelly Sue DeConnick, Jordie Bellaire e Emma Ríos, que criaram outras obras depois de sua publicação.

*Pretty Deadly* também abre a porta para inúmeras análises e leituras além das que serão apresentadas nas páginas desta dissertação. Dentre as possíveis análises que podem ser feitas a partir de *Pretty Deadly*, há a ocorrência de elementos das fábulas no início de cada edição do primeiro arco, com uma lição de moral implícita discutida entre Bunny e Butterfly, antes de voltarem à história original; as inúmeras referências literárias na composição das personagens que são ceifeiros a trabalho de Death ou Sissy e sua relação com a morte nas mais diversas culturas; a presença do cenário ao redor das personagens e sua importância para a história; a experimentação presente nos desenhos de Ríos, combinados com as cores de Bellaire; entre outros.

*Pretty Deadly* também poderia ser analisada por seus elementos góticos, presente tanto na arte de Ríos, como no enredo criado por DeConnick, e até mesmo nas cores de Bellaire, assim analisando como o gótico — principalmente o americano,

elevado e muito utilizado por Poe — foi reconfigurado em uma história de faroeste. Os elementos presentes nas histórias de Edgar Allan Poe também poderiam ser analisados como presentes em *Pretty Deadly*, como a presença de animais simbolizando a morte ou a figura feminina e sua relação e representação da morte, bem como outros. O próprio gênero do faroeste poderia ser base para possíveis leituras, assim como as cores usadas por Bellaire para dar vida à arte de Ríos poderia ser lida através da semiótica.

A escolha da análise das personagens pelo escopo dos contos de fadas deve-se ao fato de serem de grande importância no desenvolvimento e criação da história, principalmente no conflito entre Death e Sissy, com Beauty sendo presa em uma torre e lá conhecendo e se apaixonando por Death. Elementos dos contos de fadas se espalham por toda a narrativa, com a presença de arquétipos tais como a morte, usurpação, traição, ciúme, vingança, etc. Além disso, a personificação da morte nos contos de fadas parece dialogar diretamente com Death e Sissy, assim como a moral de alguns desses contos são transmitidas de outras maneiras através nas páginas de *Pretty Deadly*.

Para auxiliar em nossa análise e dissertação, utilizamos textos teóricos sobre o Maravilhoso e os contos de fadas, bem como estudos sobre a morte e a metamorfose. Dentre os teóricos utilizados temos Todorov (2010), Garcia et al (2006), Coelho (1998), Windling (2016) e Zipes (2006) para trabalhar o maravilhoso e os elementos dos contos de fadas. Sobre as histórias em quadrinhos, utilizamos textos teóricos de Ramos (2010) e Luyten (2014). Em relação à morte, temos Windling (2016), Guthke (1996), Williams (1996), Vovelle (1996) e Thiry (1996). Já sobre a metamorfose, utilizaremos das linhas de pensamento de Andreo (2015) e Santo e Atik (2011), entre outros.

## CAPÍTULO UM — RESUMO DA HISTÓRIA E DAS PERSONAGENS

*Pretty Deadly: The Shrike* possui duas narrações que parecem ocorrer simultaneamente. A primeira, que ocorre sempre nas primeiras páginas das edições, é a história de Bunny — um esqueleto de um coelho — e Butterfly — uma borboleta — enquanto caminham por um mundo em que é possível a sua existência como animais falantes e pensantes. É ele o narrador da segunda história, aquele quem conta a Butterfly sobre a história de Ginny, Sissy e Foxy/Mason. No entanto, não há indicação de que a história que conta já aconteceu ou está acontecendo naquele momento.

A segunda história começa com Sissy contando a história de Deathface Ginny — filha da morte com uma mulher humana, Beauty, que se matou após ter sido presa em uma torre por seu marido, Mason, por ser tão bela que ele temia que ela fosse tirada dele — para os moradores de uma cidade, ao lado de seu companheiro Foxy, um senhor cego. Após a história, ela acaba por roubar um documento de um homem ruivo, com quem teve uma breve discussão.

O documento roubado é queimado por Sissy em uma fogueira, seu perfume chama a atenção de Foxy. Ao mesmo tempo, Big Alice, uma mulher que comanda o que parece ser uma gangue de pistoleiros, alcança o ruivo, cujo nome é Johnny Coyote, em busca do documento roubado. Quando descobre que ele não mais está com Johnny, Alice parte então para ir atrás de Foxy e Sissy, que também são perseguidos por Deathface Ginny.

As origens de Sissy, Foxy e suas relações com Alice, Johnny e Ginny são enfim reveladas: a história de Beauty realmente ocorreu, e Foxy, que na verdade é Mason, conseguiu chegar ao domínio da morte, onde foi cegado pelo deus da morte, Death, após descobrir que Beauty teve uma filha, Ginny. Death e Mason então fizeram um pacto, em que Mason mataria um monstro que nasceria de um lago de sangue, e assim Ginny — a ceifeira da vingança — nunca poderia adentrar no mundo dos vivos, mantendo-o a salvo de sua raiva pelo que sua mãe passou.

No entanto, Mason não conseguiu matar o monstro, que na verdade era um bebê — Sissy. Decidiu criá-la no mundo dos humanos. Ao mesmo tempo, Johnny e Ginny passaram a agir contra Death, roubando coisas diferentes do deus: Johnny roubou o documento, e Ginny roubou a chave para o jardim da morte, escondendo-o nos sonhos de Sissy.

Após descobrir suas origens, Sissy, Foxy/Mason, Johnny, Ginny e Molly, companheira de Johnny e também uma ceifeira, adentram o mundo dos mortos para que

possam derrotar Death e destroná-lo — e assim colocar Sissy no lugar, por ser a próxima deusa da morte. Death é revelado o antagonista da história, após se apaixonar por Beauty e ter uma filha com ela, ao descobrir que ela gostaria ainda de morrer e ter sua alma levada para a escuridão (para onde as almas vão quando morrem), decidiu parar de matar, soltando seus ceifeiros no mundo dos vivos e não mais cuidando do jardim, sua principal função, o que a forçaria a ficar ao seu lado no mundo dos mortos, por mais que isso acarretasse o fim do mundo. Ao saber que seu ciclo como deus da morte chegava ao fim, Death então decidiu matar sua sucessora, Sissy.

Tendo a vantagem, por ser seu domínio, Death quase consegue matar Ginny e realizar seu desejo de matar Sissy, se não fosse por Beauty intervindo e matando-o ela mesma, libertando-se. Com a morte de Death, Beauty segue em frente, enquanto que Sissy se transforma em deusa da morte e assim adentra no jardim — o lugar onde Bunny e Butterfly moram.

As personagens principais de *Pretty Deadly: The Shrike* são Ginny e Sissy, embora não se saiba a importância de Sissy até a terceira edição. Até lá, apenas se sabe que ela possui alguma relação com as personagens ceifeiras, mas não sua posição no conflito. Por isso, por mais que o nome do quadrinho, *Pretty Deadly*, pareça representar Ginny, ele também nos faz considerar que o título não esteja falando somente sobre ela.

Sissy também pode se encaixar no título, que pode fazer referência a ambas Sissy e Ginny, que são ligadas por uma mesma origem sobrenatural — uma a morte em si, a outra filha da morte — e possuem o mesmo oponente (Death, no caso, que manteve Ginny longe até o documento ser destruído por Sissy, e Sissy, que vem sendo ameaçada de morte por Death desde seu nascimento).

O título do quadrinho, *Pretty Deadly*, possui dois significados para a língua inglesa. Em português, poderia ser traduzido como *Mortalmente Linda*, mas também como *Bem Mortal* ou *Bastante Mortal*, em uma tradução literal, pois a palavra *Pretty* pode significar um adjetivo (“bonita” ou “linda”) ou um advérbio (“bastante” ou “razoável”). Embora Ginny se encaixe melhor quanto a estes títulos, não seria impossível dizer que também possa se encaixar também em Sissy, que mantém no primeiro volume de *Pretty Deadly* o status de personagem principal, embora não saibamos disso imediatamente.

Durante todo o primeiro volume de *Pretty Deadly*, esperamos por Ginny. No entanto, por mais que seja a personagem principal, ela não aparece tanto quanto Sissy, que possui grande destaque dentro da história. Ginny aparece na página final da

primeira edição, tendo enfim sido libertada quando Sissy queima o documento que roubou de Foxy. Suas próximas aparições são esporádicas até que ela e Sissy enfim se encontram, colocando-a uma ao lado da outra em um grupo com um objetivo comum, apesar das desavenças — principalmente entre Foxy/Mason e Ginny, a quem jurou vingança em nome da mãe.

As personagens do primeiro volume de *Pretty Deadly*, *The Shrike*, são, por onde de aparição:

Bones Bunny: O narrador da história. É ele quem conta a Butterfly sobre a história de Ginny e de Sissy. Descobre-se nas primeiras páginas que ele foi morto por Ginny quando ela adentrou no jardim, na primeira vez que ele e Butterfly se conheceram.

Butterfly: companheira de Bunny, é essa personagem que pede a Bunny que lhe conte a história de Ginny e de Sissy, especificando até mesmo o início que quer. Se Bunny é o narrador da história, Butterfly é o ouvinte a quem ela é dedicada.

Ginny: ou Deathface Ginny, é a filha da morte, Death, e Beauty, e é a ceifeira da vingança. Cheia de ódio por Foxy/Mason pelo que ele fez com sua mãe, ela jura matá-lo, mas é mantida dentro do mundo dos mortos pelo pai, até que o documento roubado por Johnny é destruído. Seu único contato com o mundo dos vivos é através dos sonhos, e é em um sonho de Sissy que ela esconde a chave para o jardim, que roubou de seu pai.

Sissy: é a sucessora de Death, a próxima deusa da morte. Não sabendo de suas origens, ela foi criada por Foxy/Mason como humana. O primeiro trabalho de Sissy é como contadora de histórias, passando de cidade em cidade e apresentando a história de Deathface Ginny, sem saber que é verdade. Com a morte de Death, Sissy se torna a deusa da morte e adentra o jardim antes abandonado por seu predecessor.

Johnny: ou Johnny Coyote, é primeiramente visto assistindo Sissy contar a história de Deathface Ginny aos moradores de uma cidade. Antagonizando-a de propósito para que Sissy roube um documento, não imagina que ela acaba por queimá-lo antes de ler. Por ter roubado de Death, é perseguido por Alice pelo mundo dos vivos. É um dos principais aliados de Sissy, tendo ido contra Death para colocá-la no poder antes mesmo de conhecê-la realmente. No segundo volume da série, descobre-se que Johnny é o ceifeiro do azar e da sorte, junto de Molly Raven.

Mason/Foxy: é o marido de Beauty, quem a prende em uma torre por medo de que ela seja roubada ou tirada dele por outros homens, ignorando suas ameaças de que morrerá se for mantida ali. Quando descobre seu corpo, a culpa o toma e ele passa a



cavar um buraco tão profundo que o leva ao mundo dos mortos. Lá entra em contato com Ginny, ainda criança, e é cego por Death. Mason/Foxy pede a Death para criar Ginny como sua filha, mas seu pedido é negado. Aceita, então, aceita matar um monstro que nascerá em um rio de sangue para que Ginny possa ser mantida no mundo dos mortos e não consiga nunca vingar-se dele.

No entanto, ao descobrir que o monstro era um bebê e entendendo qual a sua função, Mason/Foxy desiste de matá-la e cria Sissy no mundo dos vivos para que ela entenda a importância de seu trabalho. Quando Sissy rouba Johnny e queima o documento que parece selar o pacto entre Death e ele, Foxy/Mason passa a fugir, mas acaba encontrando-se com Ginny, e é quase morto por ela. Convince-a a ajudá-lo a matar Death e colocar Sissy em seu lugar. No mundo dos mortos, é revelado que ele morreu afogado antes de ser encontrado por Ginny. No segundo volume de *Pretty Deadly, The Bear*, descobre-se que Foxy/Mason é um ceifeiro.

Beauty: é apresentada na história de Ginny, contada por Sissy. Beauty era uma mulher muito bonita que foi presa em uma torre pelo marido por ciúmes e medo de ser tirada dele. Lá, ela corta os seus pulsos e é encontrada por Death, por quem se apaixona. Juntos os dois têm uma filha, mas quando decide que quer continuar morta, continuando seu caminho para onde as almas vão, é forçada a permanecer no mundo dos mortos junto de Death, contra a sua vontade. É ela quem mata Death, atacando-o com sua própria espada.

Death: apresentado primeiro por Sissy, enquanto conta a história de Ginny, ele é quem vai ao encontro de Beauty quando ela corta os pulsos, para recolher sua alma. Ao se apaixonar por ela e ter uma filha, descobre que ela não tem interesse em permanecer em nenhum dos mundos, então decide forçá-la a ficar junto de si. Esse ato acaba por destruir o equilíbrio da terra quando ele solta seus ceifeiros no mundo dos vivos e atenta contra a vida de Sissy, a próxima deusa da morte. É traído por Ginny e Johnny e no final é morto por Beauty.

Alice: ou Big Alice, parece ser a única aliada de Death. A única ceifeira sob seu comando, ela obedece todas as suas ordens. Em busca do documento roubado por Johnny, ela passa a perseguir Foxy/Mason e Sissy, sendo derrotada por Ginny. Em *Pretty Deadly: The Bear*, descobrimos que a razão por ter permanecido e obedecido às ordens de Death era porque o temia, mais do que tudo.

Sarah: uma mulher humana, é uma conhecida de Foxy/Mason, quem possui uma relação amorosa. Após queimar o documento, Sissy é levada para a casa dela, onde fica

menos de um dia, até os cavalos descansarem. Logo depois de saírem de lá, Sarah é atacada por Alice e seu bando, e fica frente a frente com Ginny. Em *Pretty Deadly: The Bear*, a história gira em torno de sua morte: em seu leito de morte, deseja ver Cyrus, seu filho mais novo, uma última vez. Como estava na guerra, Sissy envia Ginny e Alice para leva-lo dali.

Molly: ou Molly Raven, é a ceifeira da sorte e do azar, junto de Johnny. Sempre em sua forma animal, de um corvo, ela parece servir mais como companhia de Johnny que ter uma participação mais ativa no primeiro volume de *Pretty Deadly*.

## CAPÍTULO DOIS — DEATH, DEUS DA MORTE

Death, embora só apareça na terceira edição das cinco que compreendem o primeiro volume de *Pretty Deadly*, *The Shrike*, é mencionado desde as primeiras páginas da história. Presente em “A canção de *deathface Ginny*” (DECONNICK et al, 2014, s/p, tradução nossa)<sup>2</sup>, é apresentado como personagem de um conto popular que é cantado por Sissy aos moradores de uma cidade. Pouco se sabe sobre ele e suas intenções até a quarta edição, quando revela seu plano de destruição do mundo e que ainda mantém Beauty presa ao mundo, em seu domínio.

Death não possui um nome próprio como as outras personagens de *Pretty Deadly*, ou como Sissy. Se o teve certa vez em sua vida, não sabemos; seu nome é sua designação, seu papel. Como Hades, deus dos mortos da mitologia grega, que reinava o Hades, Death é nomeado por seu trabalho. O que ele possui é a forma de um homem e parece atender por pronomes do gênero masculino. O fato de que consegue ter um filho com uma mulher humana também mostra que sua única aparente diferença entre ele e um homem comum é sua cabeça, que possui a forma de um esqueleto.

### 2.1. A morte personificada

No primeiro capítulo de seu livro, *The gender of death*, Guthke (1999) menciona que a necessidade ou obsessão em se trabalhar a morte a ponto de fazê-la concreta é um tema presente em todas as culturas, pois para se representar a vida é necessário representar também seu oposto, para delimitá-la e defini-la em sua efemeridade. Mais do que isso, o autor nota que poucas vezes a morte possui a forma de um animal ou de uma quimera; quando personificada, a morte costuma receber a forma humana.

Não há uma constante no gênero escolhido, embora certas culturas, como a alemã e a inglesa, tendem a representar a morte como um homem, enquanto que a francesa e a mexicana costumam representá-la como uma mulher. Guthke menciona que vários estudiosos definiram possíveis justificativas sociais para isso, mas que não podem ser consideradas verdades absolutas por haver muitas exceções. A primeira justificativa para essa pluralidade do gênero da morte provém da distribuição de poder que há dentro das culturas mais antigas.

Uma comunidade majoritariamente voltada para a agricultura veria a morte como uma mulher, devido ao fato de a morte vir principalmente através da fome e das

---

<sup>2</sup> “The song of deathface Ginny” (DECONNICK et al, 2014, s/p)

doenças, o que se associa à privação maternal de saúde para cuidar dos filhos ou de ficar com fome para dar a eles sua parte da comida. Em comunidades de caça e guerra, a morte seria vista como um homem, pois viria sob a forma de uma ferida em batalha.

A segunda justificativa seria a partir do de como o autor encara a morte: se ela for vista como intimidadora e assustadora, não seria incomum que fosse representada sob a forma de um homem. Ao mesmo tempo, se for bem-vinda e vista como parte do destino humano ou parte do ciclo natural das coisas, seria representada por uma mulher. Por último, há a questão gramatical, em que a morte pode ser uma palavra masculina ou feminina, dependendo da língua.

Essas justificativas possuem, porém, exemplos que as contrariam: a morte dos nórdicos é representada pela deusa Hel e eles são um povo conhecidos por sua habilidade em batalha; há, na literatura mundial, a presença da morte em forma feminina e ela ser tão cruel como uma morte em forma masculina; ou a palavra morte ser uma palavra neutra em algumas línguas, como no inglês (Guthke também exemplifica que, nas línguas de origem nórdica, algumas palavras de cunho masculino, como guerreiro ou herói, são gramaticalmente femininas).

Assim como seu gênero, o papel da morte também varia, bem como a sua idade e até mesmo personalidade. Pode ser tanto cruel quanto bondosa, em carne e osso ou em forma de esqueleto, uma divindade na forma humana ou animal (Hades e Anubis, respectivamente), um caçador em busca de amantes para matar, ou ela própria uma amante — nesse caso podendo ter a forma de um homem sedutor ou melancólico, que ama e perde seu amor para ela mesma; ou de uma mulher fatal, sendo a morte a noiva de um homem para levá-lo a seu fim —, bem como anjos, mães ou a forma que a pessoa que está morrendo quiser (um homem morrendo veria uma mulher, a mulher veria um homem etc). Há também a presença, na literatura e na tradição oral, de duas mortes, ao invés de uma: um casal, como Perséfone e Hades, ou a morte e sua esposa ou esposo.

Analisando a morte no Cristianismo e na Idade Média, Williams, em seu artigo “A morte como texto e signo na literatura da Idade Média”, presente no livro *A morte na Idade Média* (1996), percebe que o deus cristão é um deus dos vivos, e por isso a morte não é subjugada a ele. Essa individualidade da morte faz com que seja possível que o homem revolte-se com a morte sem perder a fé ou sofrer de justiça divina, pois não revolta-se contra o próprio deus.

Assim, a morte se tornou algo representado por elementos fora da religião cristã, como é o caso da forma esquelética e empunhando uma arma para matar as pessoas ou

segurando o livro dos pecados, uma parte do imaginário medieval que sobrevive até os dias de hoje. Mais do que isso, a morte cristã é intermediária dos opostos dentro da religião: Deus e Diabo, bem e mal, é penitente e pecador. Ela encontra-se no meio de cada um desses extremos, agindo de maneira independente e não-partidária, pois matará o homem cristão, o homem bom, o homem arrependido de seus pecados, bem como o homem pagão, o homem mal, o homem pecador.

Windling explica em seu ensaio, “Death in folk and fairy tales” (2016), que a morte personificada nos contos de fadas possui diversas funções e participações dentro da narrativa, podendo ser enganada, atacada, ferida, bem como ser um consolo ou uma maldição às outras personagens. Na maior parte, sua importância é revelada quando a personagem principal envelhece e adoece após fugir da morte ou bani-la desse mundo, aceitando assim seu descanso final ou quando a sua falta ameaça o equilíbrio do mundo e a paz dos que já cumpriram seus deveres em vida. A autora (2016) também nota que nem toda versão de um mesmo conto de fadas possui uma morte do gênero masculino. *Godfather Death*, por exemplo, possui versões em que a morte é madrinha da personagem principal. Essa diferença de representação depende da cultura, da época e/ou do autor.

Na Idade Média, porém, a morte era comumente descrita e representada por um esqueleto do gênero masculino vestindo uma armadura ou uma túnica preta. Era representada como cruel, poderosa, onipresente, mas ao mesmo tempo justa, ao levar homens e mulheres de todas as classes sociais e profissões. Sua maior representação na época era na Dança da Morte, originada de uma peça teatral da época em que a morte tinha como intenção levar vinte e quatro vítimas de todas as classes sociais.

Snyder, entrevistada sobre o assunto por Windling, lembra-se da presença do emissário da morte. Ou seja, uma personagem que representa a morte, mas não era a Morte em si — em maiúscula. É o caso de Hades: ele podia reinar as almas que adentravam em seu território, sendo o deus da morte, mas não ceifava suas vítimas, levando-as ele mesmo para o mundo dos mortos. A morte ocorria independente dele, devido ao real deus da morte, Tânato.

Ainda sobre a morte, Snyder explica:

Quando olhamos para os mitos, especificamente no ciclo de contos no qual a morte é trazida para este mundo (muitas vezes por conta da figura de um trapaceiro alegre), a morte é raramente personificada. Ela se move como uma força da natureza, invisível e onipresente. A morte *acontece*. Mas em contos de fadas e contos populares, a morte adquire um rosto, uma figura, um ponto de consolidação — o que permite ao protagonista da história, quando

confrontado com sua mortalidade, em reconhecer o que está acontecendo naquele momento. A imagem personificado da Morte é geralmente o do(a) andorilho(a), do(a) viajante, alguém que não está preso em lugar ou posição. A própria flexibilidade e anonimato da Morte personificada assegura a igualdade com a qual a morte nos encontra a todos... Ricos e pobres. (SNYDER apud WINDLING, s/p, 2016).<sup>3</sup>

Assumindo uma forma, sendo assim personificada, ela costuma encontrar o protagonista do conto de maneira aleatória, sem malícia, como se para lembrar o ouvinte ou leitor de sua própria mortalidade e de que ela pode ocorrer a qualquer momento. Snyder ainda lembra que a morte pode ser um reflexo do eu. Em certas imagens medievais, a morte usa as mesmas roupas que suas vítimas. A forma que adota, de um esqueleto, é uma lembrança do que todos se tornarão no fim de sua vida.

A personificação da morte nos contos de fadas seria então um tipo de ensinamento, por ser inevitável. Ensina a quem ouve e a quem lê a confrontá-la, analisá-la, aceitá-la e compreender seu papel no mundo e na vida de todos.

## 2.2. Design de personagem<sup>4</sup>: Death, deus da morte

Como Hades ou Morrígan, Death não causa a morte das pessoas, apenas cuida de suas almas ao cuidar de seu jardim, sem ter uma participação ativa na morte das pessoas. Na canção de Ginny, por exemplo, ele atende ao chamado de Beauty *após* ela cortar os pulsos, dessa forma agindo apenas quando o suicídio é cometido, ao invés de já estar no local, aguardando as ações da personagem, tendo previsto o que aconteceria, como é o caso da morte no conto dos irmãos Grimm, *Godfather Death*. Nele, a morte aparece no leito do doente, o que sinaliza ao protagonista — e afilhado da morte — se ele, como médico, é capaz de salvar ou não aquela pessoa.

Death é uma morte masculina, pai de um de seus ceifeiros, uma exceção à regra do que vemos normalmente retratado na literatura. Poucas vezes a entidade que

---

<sup>3</sup> When we look at myth, specifically at that cycle of tales in which death is brought into the world (often by a bumbling Trickster figure), death is rarely personified. It moves like a force of nature, invisible and ubiquitous. Death *happens*. But in folk and fairy tales, death acquires a face, a figure, a point of consolidation — which allows the protagonist of the tale, when confronted with his or her mortality, to recognize the moment at hand. The personified images of Mr. or Ms. Death are generally of the wanderer, the traveler, the one not bound by place or position. The very anonymity and flexibility of personified Death insures the equality with which death meets us all...high and low. (SNYDER apud WINDLING, s/p, 2016)

<sup>4</sup> *Design* significa um desenho que define a função ou visual de algo antes de ser feito. No caso de quadrinhos, o design de personagem vem depois da criação da personagem, em que ela recebe uma aparência física. Seu físico, portanto, possui detalhes de sua personalidade ou faz alusões à história da personagem, como uma cicatriz para representar uma batalha a qual fez parte, um detalhe de sua roupa que liga a personagem a um mito ao qual foi baseada etc.

representa a morte é capaz também de criar vida, embora essa não seja a única diferença entre Death e outras mortes personificadas. É ele também quem vai pessoalmente atrás de Beauty quando ouve sua canção de morte e quem se apaixona por ela, mantendo-a viva por tempo o suficiente para que assim tivessem uma criança e para dar a ela uma razão para continuar a viver.

De certa forma, Death vai contra seus próprios princípios e contra seu trabalho, modificando a ordem das coisas por razões pessoais. Mais do que isso, é capaz de protelar a morte de alguém em benefício próprio, o que contrasta com outras visões da morte, principalmente aquela representada nos contos de fadas, como é o caso ainda de *Godfather Death*, em que o pai do protagonista escolhe a morte para ser padrinho de seu filho por ser justa ao tirar a vida de todos igualmente, sem enxergar classe social, raça ou gênero. Tanto que, quando o afilhado da morte a desobedece ao salvar o rei e a princesa, enganando seu padrinho para se beneficiar, a morte o pune levando-o ao inferno.

Em *Pretty Deadly*, Death é o oposto desse tropo da morte justa e neutra, sendo uma personagem egoísta, extrema e por vezes violenta, capaz de qualquer coisa para que as coisas continuem conforme seus planos. Não parece escutar ou se importar com ninguém e até mesmo seu amor por Beauty parece ter sido corrompido ao final: por mais que não queira que ela vá embora, Death está disposto a deixar que o mundo acabe, o que pode significar também a destruição de seu próprio mundo, desde que ele fique com ela para sempre.

Essa posição de Death e suas atitudes são representadas por Emma Ríos no design de personagem, pois parece se basear nos uniformes de um general da União da guerra civil americana<sup>5</sup>. Abaixo temos uma imagem mais detalhada do uniforme de Death:

---

<sup>5</sup> A União ou o Norte, como eram chamados na época.





**Figura 1 — Primeiro encontro de Mason/Foxy com Death. Cena retirada da edição  
#3 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução da fala da página:**

**Narrador (Mason/Foxy): “Ele encontrou a caverna da Morte”.**

**(tradução nossa)**



Na figura 1, vemos que Death usa um casaco longo e negro, fechado por botões na frente e com uma cauda a partir da cintura, além de uma espada de alcance longo, com um fitilho vermelho no cabo onde se segura. Agora, comparando com os antigos uniformes da Guerra de Secessão Americana, percebemos certas semelhanças na cor, design de calças e do casaco e até mesmo nos detalhes em vermelho, como o fitilho vermelho no cabo da espada, como podemos ver a seguir:

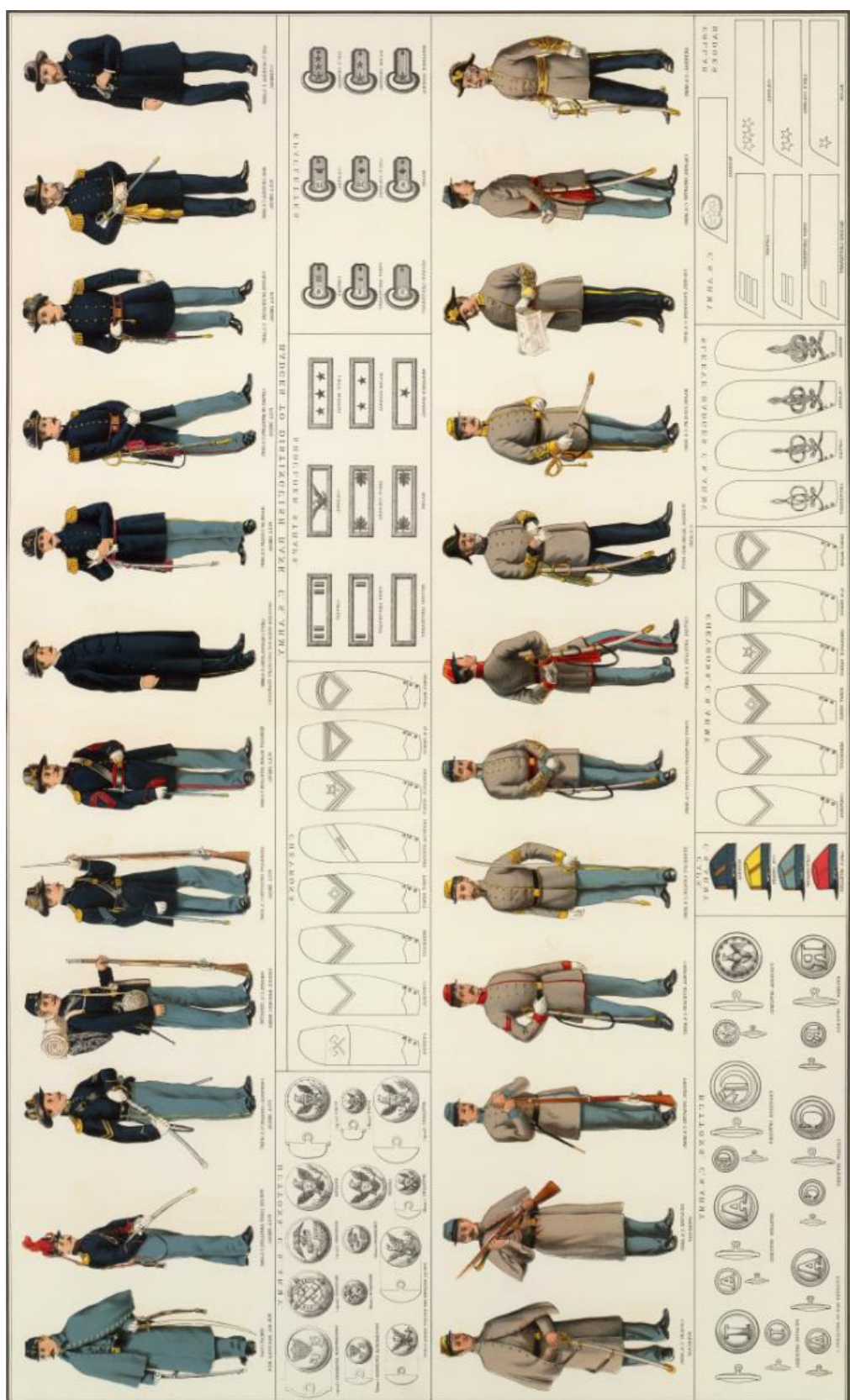


Figura 2 — Desenhos dos uniformes e patentes dos soldados da União

Ainda que não possua todos os elementos exatos do design dos generais da União ou dos Confederados, percebemos que o design criado por Ríos mais se aproxima do antigo uniforme utilizado pelos generais da União. A cor azul ou preta é a mesma de Death, assim como o corte do uniforme, havendo uma capa aberta por cima. O fitilho vermelho, na espada e na bainha, também está presente, por mais que este também esteja presente nas bainhas de alguns uniformes dos Confederados.

Referenciado Guthke em sua hipótese sobre a escolha de personificar a morte como masculina, o design de personagem criado por Ríos dá sentido à escolha de Death como uma morte do gênero masculino, pois o vemos sob o prisma do guerreiro. Suas roupas, suas ações, suas escolhas, todas elas são combativas. Death sempre parece estar tomando uma posição de ataque sob aquele que os opõem, mandando Alice em busca de Johnny Coyote, Mason/Foxy para matar Sissy quando ela era um bebê, ou enfrentar ele mesmo Sissy e o grupo que o opõe, incluindo sua própria filha, dentro de seu mundo, onde tem a vantagem. Ele adentra a batalha na última edição do primeiro volume, modificando o mundo de modo a conseguir criar um ataque surpresa para eliminar seus inimigos, o que será visto mais para frente.

Analisando o design de Death com a teoria de Williams, percebemos traços da visão da Idade Média e do Cristianismo também na personagem, pela forma de esqueleto que possui, assim como empunhando uma espada — e mais tarde uma arma de fogo. Na própria figura 1, por exemplo, no encontro de Mason/Foxy e Death, ele se encontra acima de Mason/Foxy, em um ângulo e posição ameaçadora, prestes a atacar. Com o uniforme de um soldado, Death parece ter seu design retirado do imaginário cristão da Idade Média.

Outro detalhe de Death que se destaca em relação a seu design é seu balão de fala. O balão de fala é um recurso dos quadrinhos para representar a fala ou pensamento das personagens, de forma que recria, segundo Ramos (2010), a ação de falar ou de pensar para o texto escrito e desenhado:

O recurso gráfico seria uma forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* (linha que envolve o balão), que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional. (RAMOS, 2010, p. 33, grifo do autor).

As variações de contorno de um balão de fala indicam o que pode se tratar. Balões com linhas retas podem indicar uma fala direta, sendo direcionada a alguém ou a ninguém, indicando que a personagem está falando sozinha. Balões que possuem a

forma de nuvem podem indicar pensamento. Não são os únicos estilos de desenho do balão de fala, porém.

O balão de fala de Death, como podemos ver a seguir, possui uma forma muito específico, sendo levemente tremido, além de possuir o que parece ser uma sombra atrás dele, na cor vermelha:



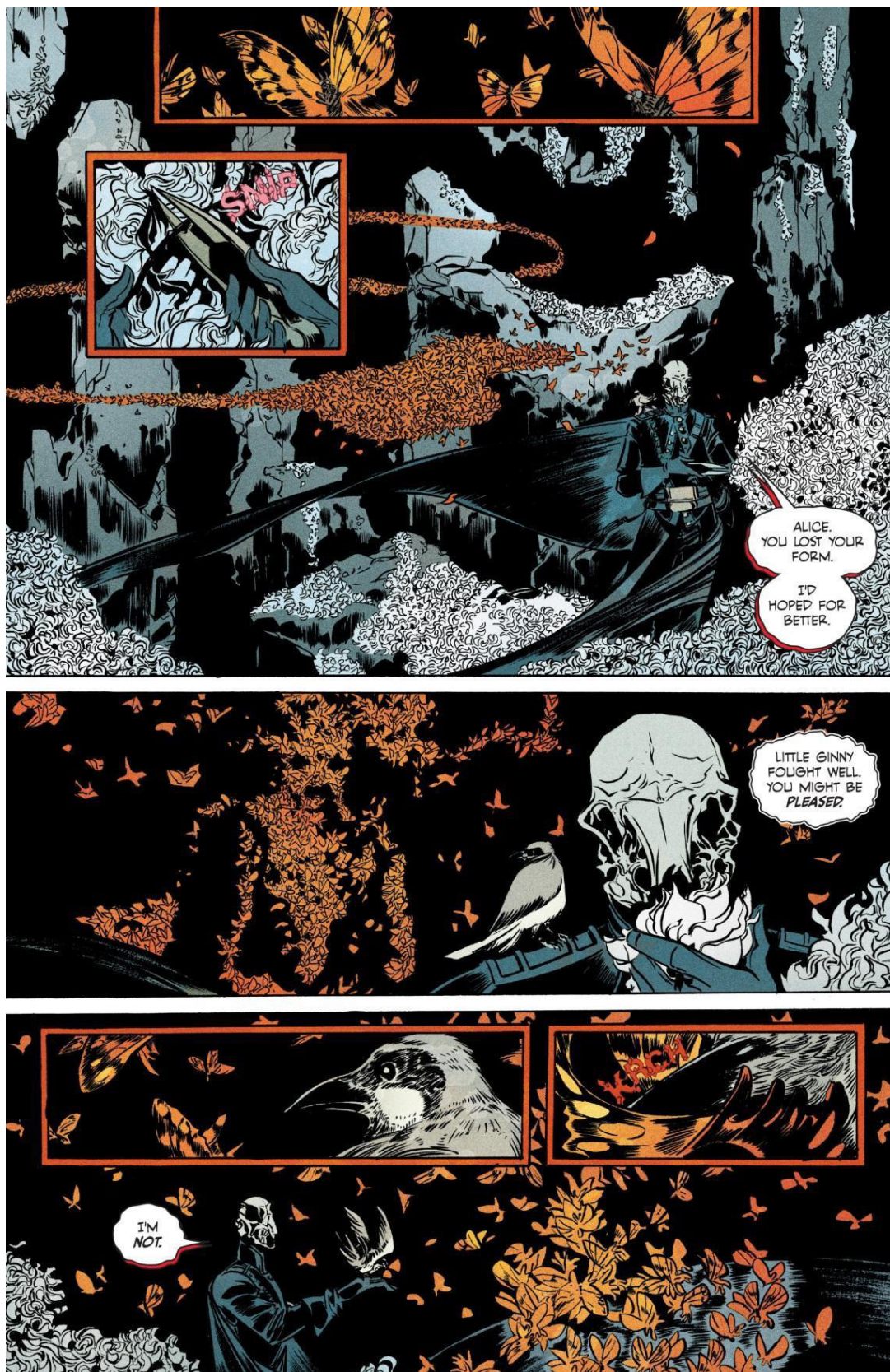


Figura 3 — Death em seu mundo, conversando com uma recém-chegada Alice, em sua forma de panapaná. Cena retirada da edição #3 de *Pretty Deadly*.

Tradução da fala da página:

**Death: “Alice, você perdeu a sua forma. Eu esperava mais.”**

**Alice: “A pequena Ginny lutou bem. Você ficar orgulhoso dela.”**

**Death: “Eu não estou.”**

**(tradução nossa)**

Em *Pretty Deadly*, apenas Death possui essa sombra em seu balão de fala, por mais que não seja o único representante da morte no quadrinho — o balão de fala tremido é usado por Alice, por exemplo, quando ela está em sua forma de um grupo de borboletas, ou panapaná, com uma sombra menor a rodear o balão. Seu balão de fala, inclusive, não possui apêndice, ou a parte do balão que parece uma seta, que indica de onde está vindo e de quem está vindo aquela fala. A ausência do apêndice, neste caso, junto da forma tremida do balão indica que não há uma boca de onde está saindo a fala de Alice, visto que ela está sob a forma de diversas borboletas.

Tirando Alice, todos os ceifeiros, quando adentram o mundo dos mortos em sua forma humana, possuem o balão de diálogo mais comum, visto que não estão sob a forma animal. Nenhum deles possui a mesma forma ou sombra de Death, que torna o balão mais pronunciado e específico. A única personagem que desenvolve a sombra em seu balão de diálogo é Sissy, após o fim de sua metamorfose para se tornar a próxima deusa da morte, quando Death morre e ela toma seu lugar, e que veremos mais para frente.

Acreditamos, portanto, que essa sombra destaca sua autoridade sobre os outros ceifeiros, podendo ser também uma referência à sua fala, ao que se refere uma segunda voz por detrás de sua voz original, ou um tom autoritário de origem sobrenatural. Em muitos filmes de terror, por exemplo, é comum que uma pessoa possuída ou criatura sobrenatural possua uma sobreposição de vozes — a voz do ator junto de uma voz ou vozes artificiais —, de modo a demonstrar uma anormalidade com a pessoa, representando a criatura sobrenatural a usar seu corpo. É possível que, em *Pretty Deadly*, a sombra seja uma forma de representar essa sobreposição de uma ou mais vozes, já que tanto Sissy e Death deixam de ser humanos e se tornam uma criatura sobrenatural que possui maior poder em relação às outras ao seu redor e que estão sob seu comando.

No entanto, enquanto a sombra do balão de fala de Sissy possui a cor branca, a de Death é vermelha, uma cor presente em suas aparições. O vestido de sua filha, o sangue que verte de Mason/Foxy quando lhe é cortado os olhos, o fio em sua espada,

todos são do mesmo tom de vermelho que sua sombra de fala, em um ambiente de cores frias, o que dá ainda mais destaque, como podemos ver ainda na figura 1, com Death sendo observada de cima por Mason/Foxy, o fitilho vermelho a única cor mais destacada no ambiente monocromático.

A escolha do vermelho não é coincidência. Dentre seus inúmeros significados, os mais conhecidos são: a paixão, o amor, a sedução, assim como o poder, a raiva e o perigo. É uma cor que, segundo estudos, consegue mudar até mesmo a pressão arterial da pessoa que a vê (BOURNE, 2011, s/p). Vermelho também pode representar determinação, poder, coragem e, caso muito usada, representar ou induzir comportamentos opressivos.

Na África do Sul, o vermelho representa o luto. Na China e outros países asiáticos, como Japão e Índia, é a cor da boa sorte. Nos Estados Unidos representa patriotismo quando combinada com as outras cores da bandeira estadunidense, o branco e o vermelho. Muitos termos e ditados em inglês também usam a cor para representar perigos (“seeing red” ou vendo vermelho, em tradução literal, por exemplo, significa perder a paciência, sentir raiva) ou excitação (“paint the town red” ou pintar a cidade de vermelho, literalmente, quer dizer festejar muito, celebrar algo).

Todas essas emoções parecem representar Death do início ao fim do primeiro volume de *Pretty Deadly*. Ele sente amor e paixão por Beauty, assim como raiva por sua morte, perigo por suas escolhas e decisões. Suas decisões e seu próprio comportamento são extremamente opressivos contra as outras personagens — não apenas ao manter Beauty presa, como também em tentar matar Sissy, pois ela atrapalha seus planos futuros —, assim como seu luto. O fitilho vermelho preso em sua espada também simboliza e representa um pouco de seu patriotismo, pois é um detalhe existente em ambos os uniformes da Guerra de Secessão Americana, tanto o Norte quanto o Sul, como podemos notar na Figura 2.

### **2.3. A ruptura de Death**

O luto de Death também se mescla com essas emoções que podem ser representadas pela cor vermelha, de forma que ele não considera nem por um momento desistir de suas ações ou perceber que estava errado. A culpa parece ser transferida aos outros por suas falhas e por suas escolhas em não seguir seu caminho.

Essa diferença entre Death e Sissy ou entre Death e suas versões dos contos de fadas parece ter origem em seu amor e em seu luto por Beauty. Williams, por sua vez,

explica que a morte, tendo uma conexão com a tradição de uma sociedade, possui uma relação íntima com a religião predominante: a existência dessa religião é determinada a partir de como o povo representa seu deus e como representa sua morte, ambos conectados. Isso se deve ao fato de a morte ser realidade física e espiritual, ou seja, o homem religioso sabe que irá morrer em determinado momento e como lidar com a morte é ensinado através de sua religião.

Segundo o autor a morte pode ser analisada a partir de quatro formas: como signo histórico, sociocultural, psicológico e/ou semiológico. A primeira trata-se da morte como acontecimento histórico, detalhada em forma de crônicas, registros da época, a partir das tomadas de poder da nobreza. Como signo sociocultural, é possível analisá-la a partir da literatura da época, pois a literatura medieval assinala, através das mortes de seus heróis, as mudanças de poder da época.

A morte como signo psicológico seria a morte na poesia em que a personagem ou eu-lírico sofre de intensa melancolia diante da ausência do amado, morrendo assim espiritualmente ou não conseguindo se sentir vivo diante dessa ausência. Esse signo faz com que haja uma fusão entre o amor e a morte, de modo que nada, nem mesmo a morte, é capaz de libertar a pessoa do que ela sente ou de sua amada. Por fim, a morte é signo semiológico porque estabelece uma relação semântica e pragmática com outros signos e sistemas, como a sociedade ou a corte. Não é possível pensar na morte sem levar em conta o contexto histórico e social das diferentes épocas.

Analisando as atitudes de Death, elas, e a personagem, se encaixariam no signo psicológico de Williams, pois ele perde a razão de si próprio após as escolhas e decisões de Beauty, em querer ir para a escuridão, para uma morte definitiva. Death, ao não conseguir deixar Beauty partir, modifica sua posição como jardineiro, mas também a posição dos ceifeiros no mundo. Seu luto parece que o faz perder o controle de si próprio, levando-o a deixar de ser justo como deveria ser o seu trabalho. Sua ruptura, assim, parece também ser uma ruptura moral, em que coloca seus desejos e objetivos acima de seu próprio trabalho e posição — o que faria sentido do por que alguns de seus ceifeiros, como Johnny, Molly e até mesmo Ginny, rebelaram-se contra ele e suas decisões.

Essa mudança pode ser vista também no ambiente ao seu redor. Na cena a seguir, as guardiãs do submundo contam sobre como foram divididas, revelando assim o antes e o depois de Death, que era capaz de adentrar no jardim e dele cuidar:



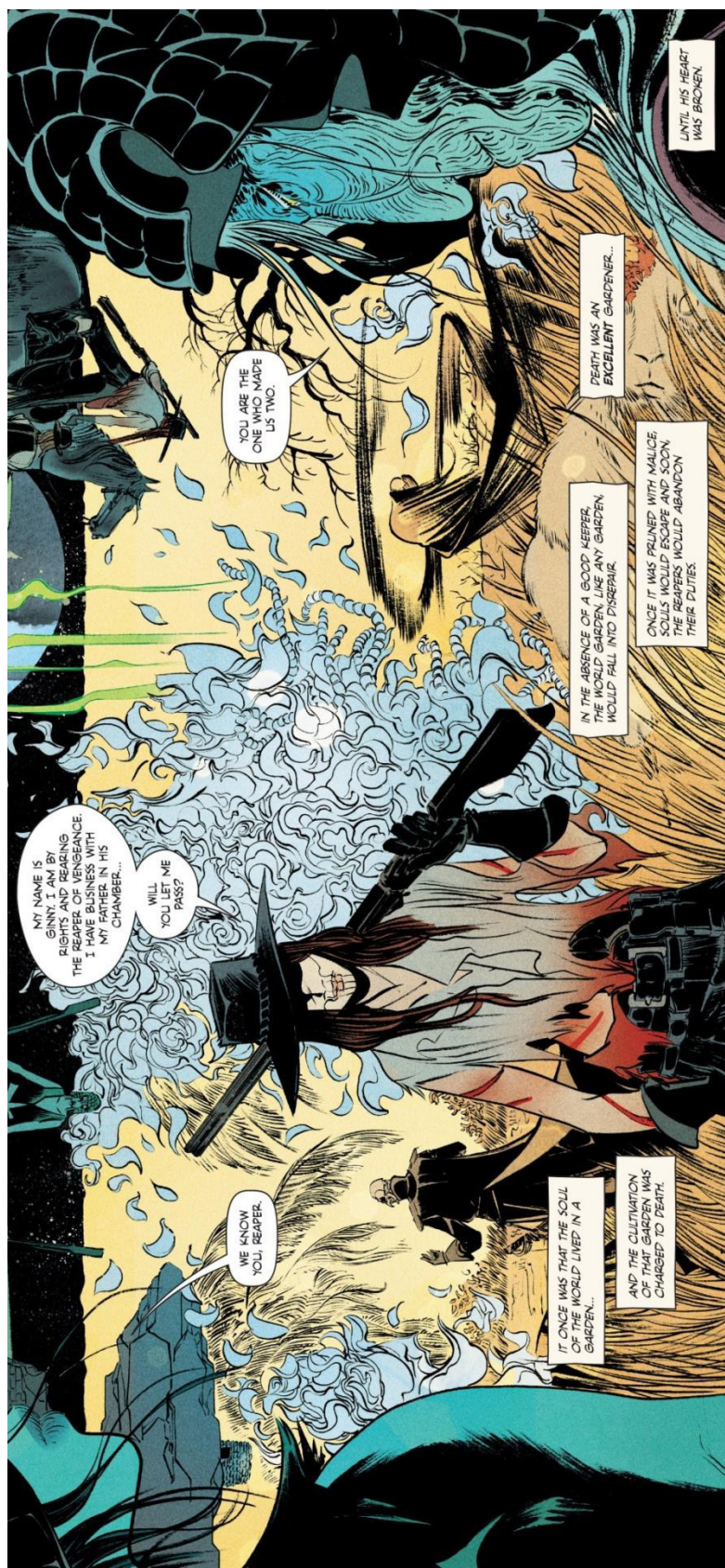


Figura 4 — Ginny confrontando as Shield Maidens, que falam da diferença de Death antes de conhecer Beauty, cuidando do jardim, e depois, em desespero e luto, deixando tudo para trás. Cena retirada da edição #5 de *Pretty Deadly*.

**Tradução da fala da página:**

**Ginny:** “Meu nome é Ginny. Eu sou, por direito e criação, a ceifeira da vingança. Eu tenho negócios com meu pai em suas câmaras... Vocês me deixarão passar?”

**Night Maid:** “Nós sabemos quem você é, ceifeira.”

**Day Maid:** “Você é quem nos fez duas.”

**Narrador:** “Havia uma época em que a alma do mundo vivia em um jardim... E a cultura do jardim foi encarregada à morte. Na ausência de um bom cuidador, o jardim do mundo, como qualquer jardim, cairia em desespero. Ao ser podada com malícia, as almas escapariam e logo os ceifeiros abandonariam as suas obrigações.

**A morte era um jardineiro excelente... Até que seu coração foi partido.”**

**(tradução nossa)**

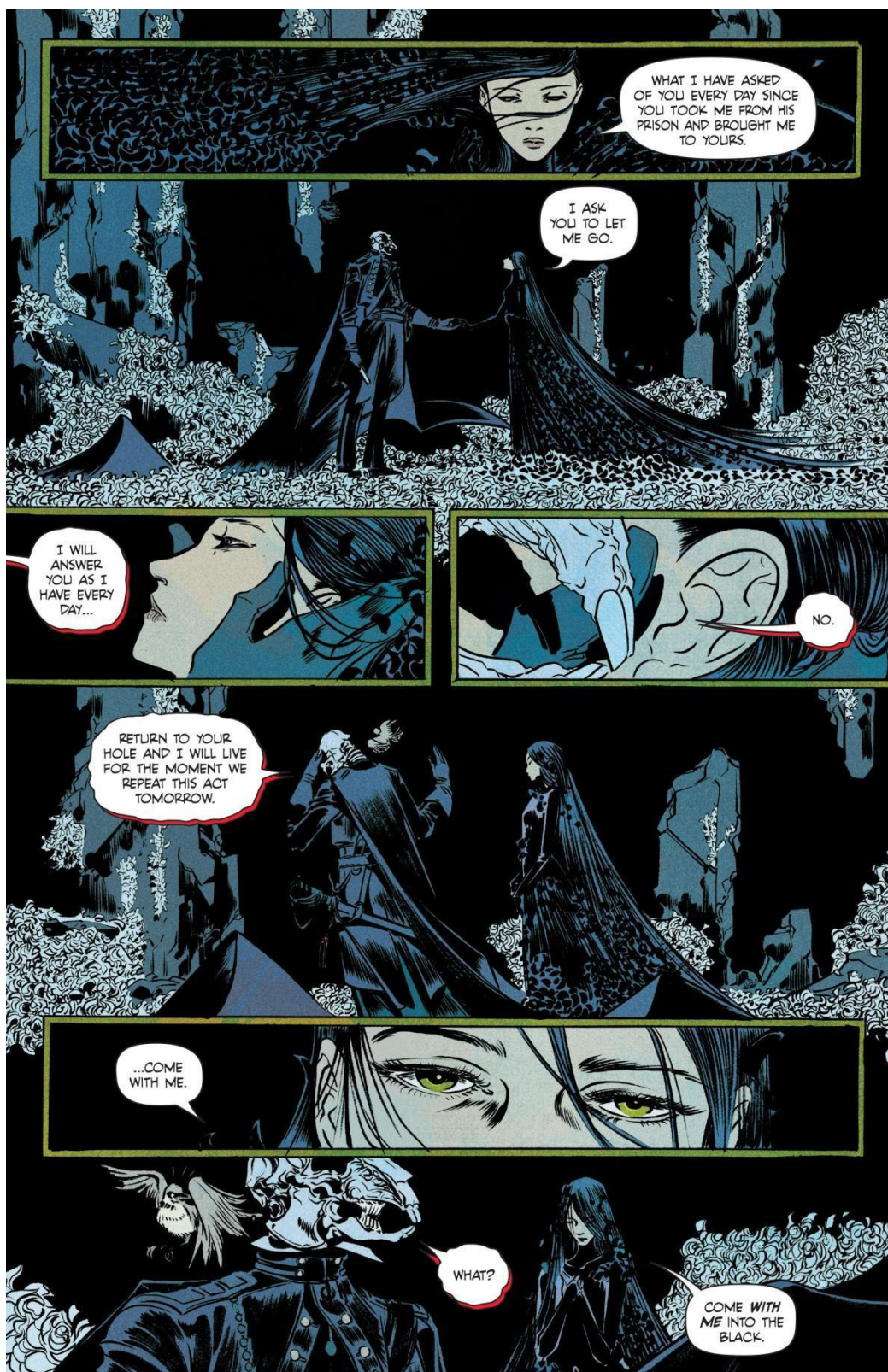
À esquerda de Ginny vemos Death mantendo o jardim como é seu trabalho. À direita, a mudança: com as mãos na cabeça e o corpo curvado, Death parece estar em puro desespero, sua própria forma perdendo-se no ambiente, como se estivesse se movimentando rapidamente através do uso da cor negra e do estilo do desenho. Ao seu lado, há uma árvore seca que antes, na cena da direita, parecia saudável, e abaixo, quase escondido entre o ambiente todo amarelado do jardim, há o que parece ser Bunny, após ter levado um tiro de Ginny. Confunde-se no tom de amarelo, que pode ser considerado uma forma de se aproximar do tom sépia — o amarelo de fotografias antigas —, como se fosse uma forma de voltar ao passado. É também a cor usada no primeiro flashback da história, quando Sissy conta a história de Deathface Ginny, que pode ser vista na figura 6.

A ruptura do estado mental de Death continua conforme analisamos todos os ambientes que Death é visto, ou seja, o mesmo cenário que Death se encontra nas figuras 1 e 3. Em todos os momentos que vemos Death antes do confronto final entre ele e Sissy, o cenário em que se encontra é o ambiente visto na figura 1 e 3.

Todo o ambiente é colorido em cores frias, com leves toques de cor de suas companhias ao longo do quadrinho — Mason, Ginny e Alice — e do pequeno fitilho vermelho em sua espada. Esse cenário é ainda repleto de plantas secas e brancas no meio de montanhas e cavernas escuras. A própria Beauty, quando aparece — o que Death diz ser uma rotina diária — para lhe pedir para morrer, não possui cor. Está sempre de preto, em um vestido e um véu de noiva a cobrir praticamente todo o corpo. Véu este que possui pétalas de rosas negras presas no tecido e que podem ser a origem

das plantas secas e brancas que estão espalhadas por todo o mundo de Death, pois parecem cair quando ela aparece e desaparece, ou quando se move pelo local, como pode ser visto a seguir:





**Figura 5 — Death em seu jardim de flores mortas sendo visitado por Beauty. Cena retirada da edição #3 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Beauty: “O que eu venho lhe perguntando todos os dias desde que você me tirou da prisão dele e me trouxe para a sua. Eu peço para que me deixe ir.”**

**Death: “Eu vou lhe responder como eu venho fazendo todos os dias... Não. Retorne para seu buraco e eu aguardarei o momento que nós reencenaremos este ato amanhã.”**

**Beauty: “...Venha comigo.”**

**Death: “O quê?”**

**Beauty: “Venha comigo para a escuridão.”**

**(tradução nossa)**

Esse cenário em cores frias pode ser considerado uma das consequências de seu luto, de forma que ele reflete o que sente realmente por dentro. Quando Sissy e seu grupo adentram o mundo de Death, ele o modifica para o que parece ser a mesma cidade em que Sissy apresentou “A canção de deathface Ginny”, na primeira edição da história em quadrinhos, que podemos ver na figura 9, mais à frente. Dessa forma, o ambiente de cores frias, repleto das pétalas mortas de sua amada, refletiria o interior de Death.

Não é apenas o mundo de Death que sofre uma transformação conforme seu estado de luto se agrava. Death sofre de transformações em todos os planos possíveis: física, mental e até mesmo em sua função e papel na história.

## **2.4. As metamorfoses de Death: função da história**

### **2.4.1. De príncipe para antagonista da história**

Nas primeiras páginas de *Pretty Deadly*, ao contar a história de deathface Ginny ao povo de uma cidade, Sissy canta que foi Death que veio ao chamado de Beauty quando ela cortou os pulsos após ser presa em uma torre por Mason, como pode ser visto na figura 6, a seguir:



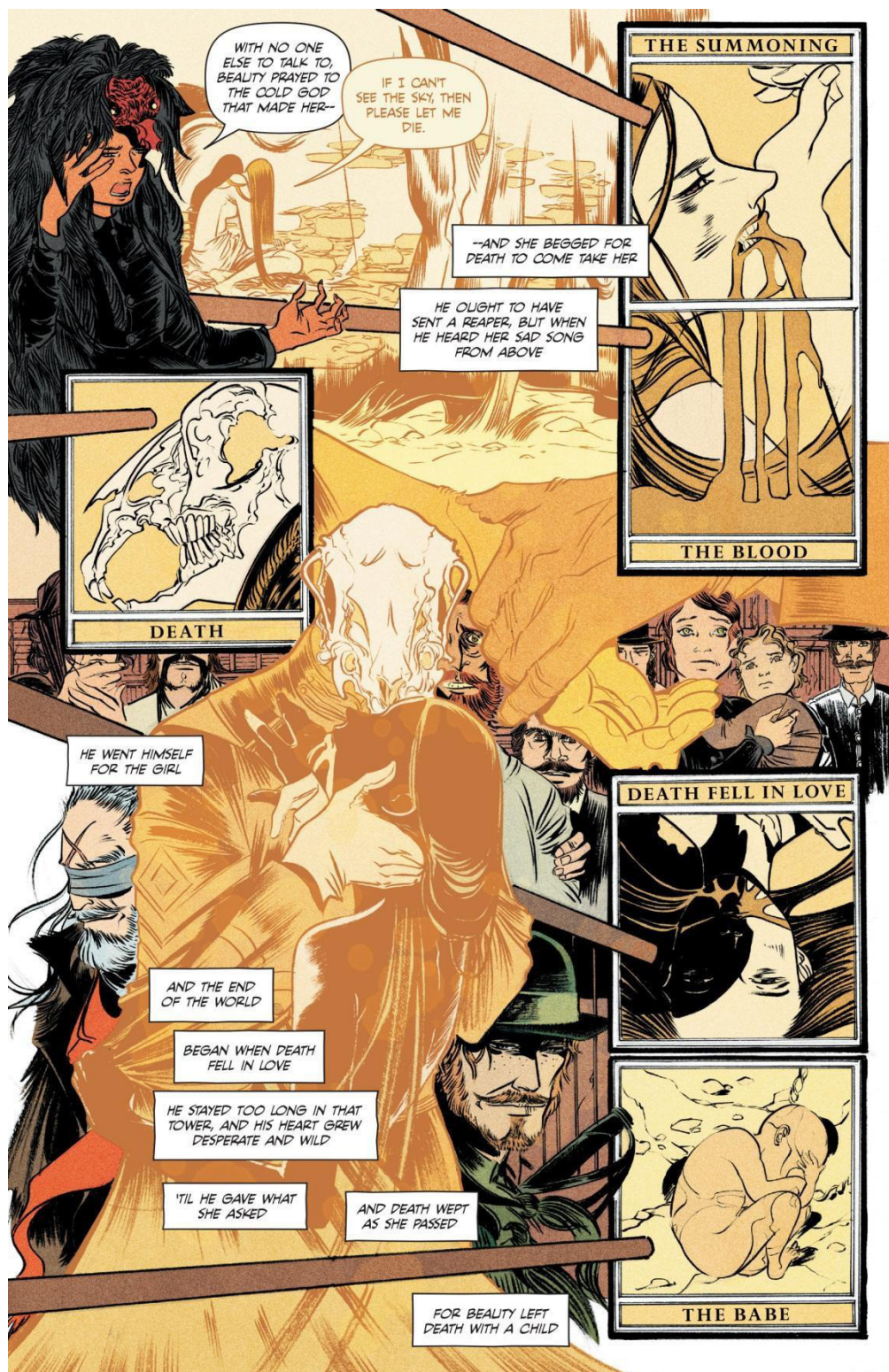


Figura 6 — “A canção de *deathface Ginny*”: Death vai até Beauty, presa na torre por Mason. Cena retirada da edição #1 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Sissy: “Com ninguém para conversar com, Beauty rezou para o Deus frio que a criou—”

**Beauty (em flashback): “Se eu não posso ver o céu, então, por favor, me deixe morrer.”**

**Sissy (como narradora): “—e ela implorou para a morte vir e levá-la. Ele deveria ter enviado um ceifeiro, mas quando ouviu sua triste canção de cima, ele foi ele mesmo até a garota. E o fim do mundo começou quando a morte se apaixonou. Ele ficou muito tempo naquela torre e seu coração floresceu selvagem e desesperado até que ele deu o que ela pediu. E a morte chorou quando ela foi embora, pois**

**Beauty o deixou com uma criança.”**

**(tradução nossa)**

A figura 6 é dividida em duas cenas que ocorrem simultaneamente na página, trabalhando duas narrações ao mesmo tempo. A primeira, no presente, é de Sissy contando a um público sobre a história de Deathface Ginny. Colorida por cores diversas, como preto, vermelho, marrom etc, essa narração é sobreposta por uma segunda, criada a partir das palavras de Sissy e ilustrando “a canção de Deathface Ginny”. Como na figura 4, este passado está colorido por tons de amarelo e laranja, como se estivessem tentando se aproximar da sépia, um tom de amarelo presente em imagens antigas, o que destaca o *flashback*.

Dessa forma, a cena ilustra o que deve ser imaginado por quem ouve a história que Sissy conta, ao mesmo tempo em que contextualiza o leitor do quadrinho da história de Death, Beauty e Ginny, além de desenvolver a relação da história com Sissy, Johnny e Mason.

Como podemos perceber na figura 6, as cenas são divididas pelo cabo de Mason que aponta as imagens ilustradas no banner de Sissy, separando o público de outras duas figuras abaixo e atuando como a vinheta da página<sup>6</sup>.

Ao separar a plateia de Mason e Johnny, os dois são desenhados em lados diferentes do maior desenho da página e de maior destaque: Death abraçando Beauty enquanto ela morre. Assim, essas personagens ganham um destaque maior, deixando

---

<sup>6</sup> Vinhetas são os quadros e cenas que compõem uma página de quadrinho. Segundo Ramos, as vinhetas atuam mais que somente como um divisor de cenas; também agrupam ou especificam personagens, contextualizam o espaço da ação dentro daquela cena geral e ajudam a representar a passagem de tempo. Pode possuir formas diferentes e, como em *Pretty Deadly*, fazer parte da cena em si, usando um elemento dentro da narrativa para dividir as cenas, como ocorre com o cabo de Mason/Foxy.

implícita sua relação com a história de Deathface Ginny, mesmo que o leitor não saiba disso nesse momento, assim agindo como um *foreshadowing*<sup>7</sup>.

A história de Ginny, contada por Sissy, menciona uma torre, que é onde Beauty se mata e onde Death a conhece. Trancafiada ali por Mason, sua prisão faz ligação com o conto de *Rapunzel*, em que uma menina é presa em uma torre como punição pela transgressão de seu pai, que entrou no jardim da feiticeira Goethel para satisfazer o desejo de sua esposa de comer os rapúnzios — um tipo de planta que possui flor, que é comestível — que ali cresciam.

Death passa pelos mesmos encantos com Beauty, ao encontrá-la na torre, que o príncipe que encontra Rapunzel. O príncipe da história é atraído para a torre onde está Rapunzel ao ouvir sua canção, apaixonando-se por ela e indo visitá-la todos os dias durante a tarde, de modo que se casa em segredo e a engravida. Ao mesmo tempo, segundo “A canção de Deathface Ginny”, Death foi atraído para a torre ao ouvir a triste canção de Beauty, e assim por ela se apaixonou, ainda presa à torre, onde Ginny muito provavelmente foi concebida.

As conexões entre as histórias não parecem ser apenas coincidência e por isso pensar em Death como o príncipe da história que Sissy canta não é um exagero. Propp, em seu livro *Morfologia do conto maravilhoso*, analisou diversas histórias saídas da tradição oral e que se encaixam no maravilhoso.

As principais narrativas que se encontram classificadas como parte do maravilhoso, como contos maravilhosos, contos de fadas, fábulas, provérbios etc, podem ser separadas por contos de conteúdo miraculoso, contos de costumes e contos de animais (PROPP, 2010, p. 7). No entanto, como o autor bem explica, é possível encontrar histórias que se encaixam em mais de uma categoria.

Propp desenvolveu a teoria em que personagens em uma história maravilhosa possuem uma função, que é sua importância dentro de uma história e para o desenvolvimento das ações que a movimentam.

De acordo com sua pesquisa, reis e rainhas podem ser, como as bruxas e outras criaturas sobrenaturais, antagonistas à personagem principal, criando barreiras e obstáculos ao protagonista, como também personagens que necessitam da ajuda deste.

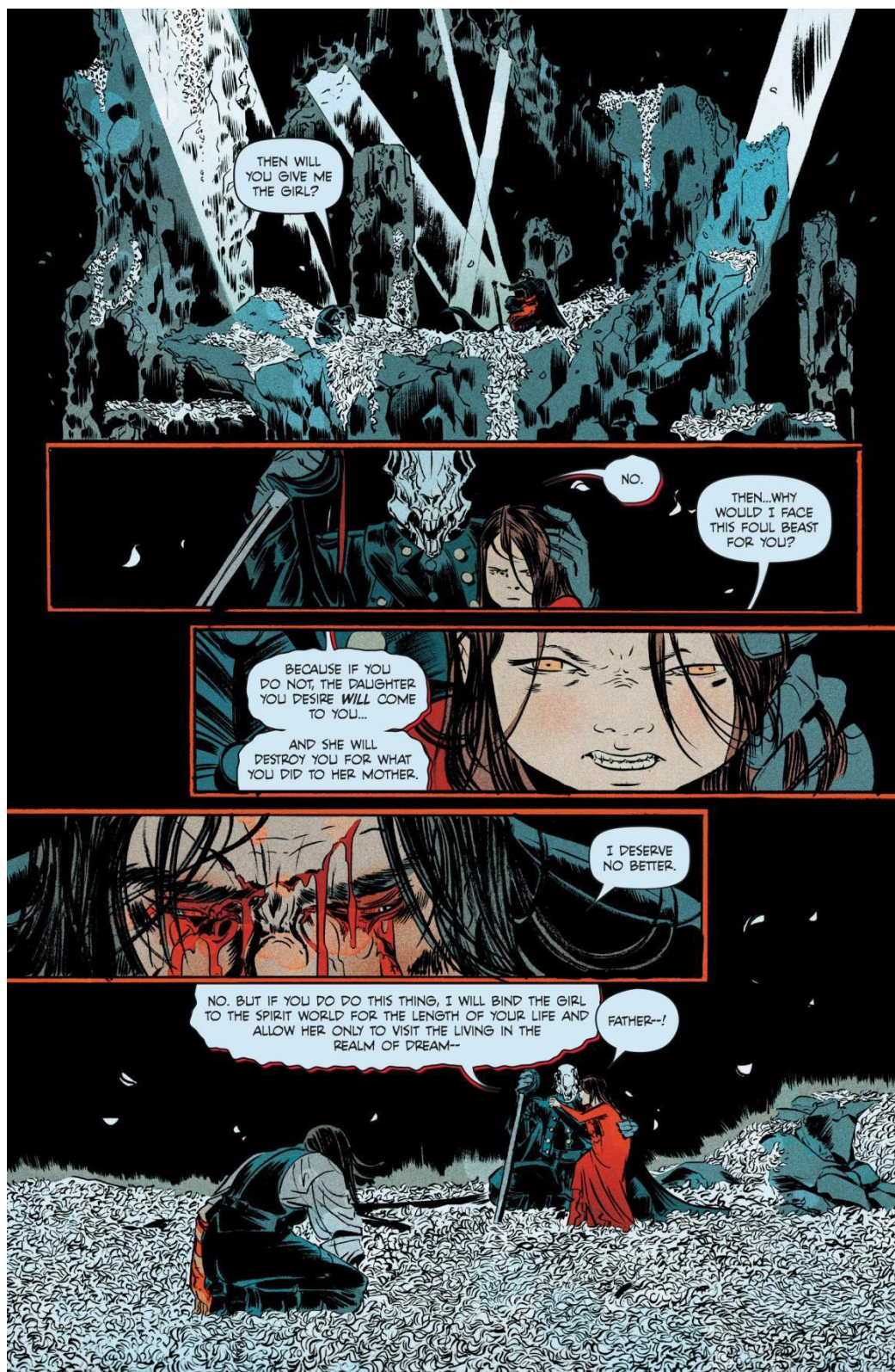
---

<sup>7</sup> *Foreshadowing* trata de um recurso literário utilizado para insinuar um evento que ocorrerá futuramente na obra. Inicialmente o leitor não percebe o artifício até que chegue aos eventos futuros mencionados, fazendo com que um objetivo, uma pessoa ou até mesmo um diálogo anterior à cena em questão se torne mais relevante, causando assim maior impacto no leitor.



Em se tratando de criaturas sobrenaturais, elas possuem uma vasta possibilidade de funções, tanto quanto as personagens humanas. Não há necessidade de serem apenas antagonistas; podem auxiliar a personagem em sua aventura, bem como necessitar de sua ajuda dentro dela — e assim dar, como prêmio, um objeto mágico que poderá auxiliar a personagem principal em uma de suas aventuras futuras. Objetos mágicos podem, também, ser os objetivos iniciais da personagem do conto de fadas, embora não costumem ser o objetivo final.

Quando é devidamente apresentado, em um *flashback* de Mason/Foxy, Death faz um trato com o ex-marido de Beauty, quem ele acabou de cegar. Caso ele mate o monstro que se encontra em um rio de sangue, ele impedirá que Ginny, sua filha com Beauty, vá até o mundo humano e assim se vingue de Mason por sua mãe — o maior desejo de Ginny —, como podemos ver na forma como ela deseja lutar contra essa decisão do pai, mesmo quando ainda era uma criança:



**Figura 7 — O trato feito entre Mason/Foxy e Death. Cena retirada da edição #3 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Mason/Foxy: “E então você me dará a criança?”**

**Death: “Não.”**

**Mason/Foxy: “Então por que eu iria enfrentar essa criatura terrível por você?”**

**Death: “Porque se você não for, a filha que você deseja irá até você... E ela te destruirá pelo que você fez com sua mãe.”**

**Mason/Foxy: “Eu mereço não nada mais que isso.”**

**Death: “Não [você não merece]. Mas se você fazer isso, eu irei vincular a menina ao mundo dos espíritos pela duração de sua vida e permitirei que ela visite o mundo dos vivos através do reino dos sonhos—”**

**Ginny: “Pai—!”**

Há, assim, uma leve mudança de seu papel anterior, quando foi apresentado em “A canção de *deathface Ginny*”, justamente porque ele tenta impedi-la de fazer seu trabalho. Se Ginny é a ceifeira da vingança, algo claro desde o início de *Pretty Deadly*, e é seu trabalho lidar com esses tipos de morte, usar sua posição como modo de barganha para conseguir algo não parece se encaixar no modelo de príncipe encantado, que salvou Beauty de seu marido, quem a tinha prendido em uma torre.

O que, de certa forma, nunca foi uma promessa do quadrinho: a ideia de Death como príncipe, como herói da história de Beauty é apenas criada porque “A canção de *deathface Ginny*” o coloca assim. Se formos pensar que a canção é um conto de fadas, Mason seria considerado o vilão da história, por prender Beauty, a princesa, em uma torre, exatamente como ocorreu em outras histórias do tipo. Quem a salva e por quem ela se apaixona é implicitamente visto como o príncipe ou herói da história, uma designação que se revela errada neste *flashback*, pois Death usa Ginny como moeda de barganha para alcançar seus objetivos.

Descobre-se, então, que Beauty na verdade continua a existir, dessa vez no mundo dos mortos, aparecendo todos os dias para pedir sua libertação a Death, que lhe nega. Se anteriormente sua relação com Death estava relacionada ao conto de *Rapunzel*, agora a relação de Beauty se assemelha a *A Bela e a Fera* (original *La Belle et la Bête*), título que em inglês fica *Beauty and the Beast*. O nome de Beauty assemelhando-se com o do conto de fadas talvez seja mais do que mera coincidência dentro do próprio quadrinho, e uma escolha óbvia de DeConnick. Considerando que o conto de fadas foi primeiro publicado em 1740 e que foi Foxy/Mason quem ensinou a história a Sissy, talvez tenha sido dali sua inspiração para chamar Beauty assim, pois não há indício que esse seja mesmo seu nome, visto que ninguém a nomeia diretamente.

Na história de *A Bela e a Fera*, ela vai, por escolha própria, morar com a Fera, quando seu pai, após ser recebido bem em seu castelo, retira, sem permissão, a rosa mais bonita de seu jardim para presentear Bela, que pediu por isso enquanto seus irmãos e irmãs pediram presentes mais extravagantes e caros. Ali, enquanto recebe os mais diversos presentes, vivendo em luxo, recebe todas as noites a visita da Fera, que pede para se casar com ela.

Beauty, desejando a morte, vai, como Bela, por livre e espontânea vontade para o domínio de Death. Entretanto, ali é mantida refém, sua liberdade impedida por Death. Aqui os papéis parecem ser trocados: enquanto que é a Fera quem faz um pedido à Bela (para que se case com ela), é Beauty quem vai até Death todos os dias para pedir que seja libertada, apenas para ter seu pedido negado.

A criatura dentro do rio de sangue, porém, era Sissy em seu nascimento, e diante dela Mason não conseguiu cumprir sua parte da barganha. Ainda assim, Ginny foi forçada a permanecer no mundo dos mortos, só podendo visitar o mundo dos vivos através de sonhos, como fica implícito conforme lemos o quadrinho: o documento roubado por Johnny e que foi queimado por Sissy parece liberar Ginny no mundo humano, o que força Mason/Foxy, a fugir, e o que força Alice a ir atrás deles também.

O porquê de Death estar atrás de Sissy e querer mata-la só é revelado na quarta edição: ela, como a próxima morta, ao morrer, iniciaria o fim do mundo — algo que foi mencionado ao final de “A canção de *deathface* Ginny”, mas que parece só fazer sentido agora, com seus planos à mostra, revelados por ele para Beauty:



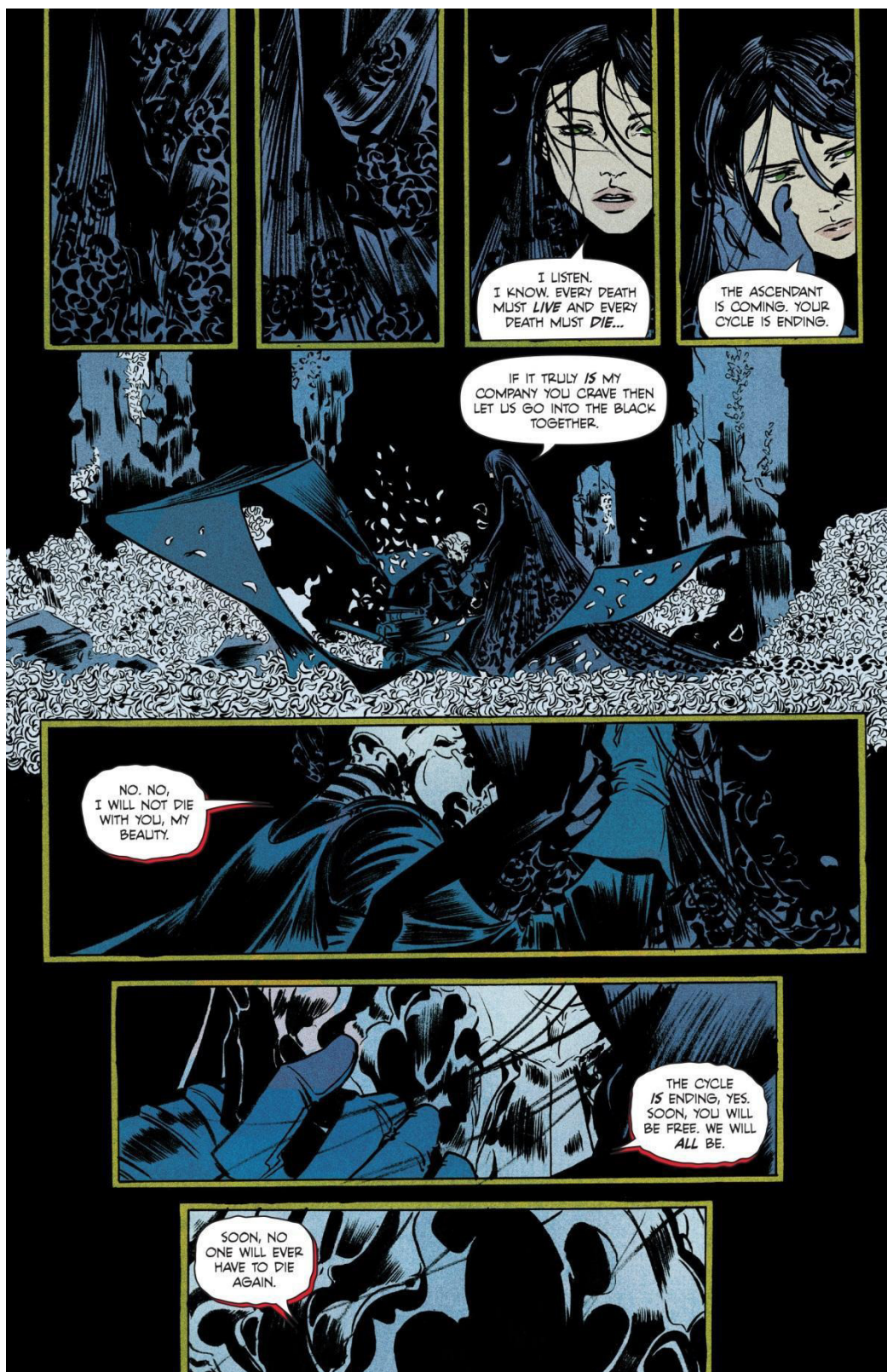


Figura 8 — Death revela seus planos à Beauty. Cena retirada da edição #4 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

**Beauty: “Eu ouço. Eu sei. Toda morte precisa viver e toda morte precisa morrer...**

**A ascendente está chegando. Seu ciclo está terminando. Se é realmente a minha companhia que você deseja, então vamos ambos para a escuridão juntos.”**

**Death: “Não. Não, eu não morrerei com você, minha Beauty. O ciclo está terminando, sim. Logo, você será livre. Nós todos seremos livres. Logo, ninguém terá de morrer novamente.”**

**(tradução nossa)**

Ao delimitar as características do maravilhoso, Todorov cita a metamorfose e o pandeterminismo como as principais, que ele chama de “os temas do eu”, e a sexualidade e o sadismo relacionado a essas, que ele chama de “os temas do tu” (TODOROV, 2010).

O pandeterminismo provém da ideia de que tudo na vida já está determinado, sem ser possível a mudança dos acontecimentos, logo se tornando parte do sobrenatural, em que algo mais elevado que simples acaso faz as coisas acontecerem dentro da narrativa e em relação à personagem. É dentro desse pandeterminismo que ocorre a metamorfose. Como tema literário, a metamorfose está sempre presente, não apenas em obras fantásticas, como também em outros gêneros, pois tem como significado a mudança, a transformação. Dessa forma, qualquer obra em que haja uma mudança, como a mudança do estado de uma personagem no início de um romance em comparação ao estado dela em seu fim, pode ser considerada uma metamorfose — assim como a mudança física da personagem, como, por exemplo, a mudança de humano para animal ou animal para humano.

Segundo Todorov, tanto a metamorfose quanto o pandeterminismo lidam com a ruptura entre os limites da matéria e do espírito, em que as barreiras que as separam desaparecem. A transformação de um objeto em outro, ou de uma pessoa em outra, ou de pessoa para criatura, ocorre com o apagamento entre os limites físicos e espirituais, assim como a mudança psicológica da personagem (TODOROV, 2010).

Andreo (2015), em seu artigo “As passagens para o outro-mundo no desenho animado *A Viagem de Chihiro*”, demonstra ambos os casos da metamorfose presentes no filme homônimo. A personagem principal, Chihiro, encontra-se presa no mundo espiritual japonês — ou seja, em um contexto maravilhoso — com seus pais transformados em porcos por terem comido o alimento preparado para os deuses. Ela é então forçada a trabalhar para poder libertá-los e acaba passando por inúmeras provas

para conseguir tal feito. Chihiro presencia a metamorfose física de inúmeras personagens, assim como o espectador assiste as metamorfoses da própria personagem, em um nível espiritual, segundo Andreo. Em se tratando dos mundos diferentes (dos deuses e de Chihiro), o autor explica que há a quebra de limites quando a personagem principal e seus pais invadem o mundo dos deuses, da mesma forma que o mundo dos deuses invade o mundo de Chihiro.

O mesmo ocorre com Eco e Narciso, como Santos e Atik mostram em seu artigo “A metamorfose de Narciso e Eco em uma relação do eu e do outro” (2011). Neste caso, a metamorfose não apareceria sob a interferência dos deuses, mas sim a partir da autodestruição das personagens, que resulta na morte de ambas. Segundo Santos e Atik, ambos Narciso e Eco praticam a metamorfose em si mesmos, abandonando o que eram antes para se tornar outra pessoa ou algo, por alguém (Eco por Narciso e Narciso por ele mesmo). A metamorfose também acaba ocorrendo ao haver a quebra da já frágil linha entre o real e o espiritual na Grécia Antiga, quando ambos abandonam o mundo físico pelo espiritual.

Em *Pretty Deadly*, no caso de Death, há uma mudança gradativa na história em relação à personagem, tanto aos olhos de quem é testemunha de suas decisões, como também do próprio leitor. Conforme se lê o quadrinho, percebe-se que seu papel na história continua a mudar, a cada vez que Death aparece. Somente na quarta edição, como vimos na Figura 8, é revelado seus motivos para matar Sissy, no primeiro confronto entre Death e Beauty. Anteriormente, havia apenas dicas de seu antagonismo, algo aludido pelas personagens e por algumas revelações em *flashbacks*, mas nunca diretamente.

Em *Pretty Deadly*, é o amor que Death sente por Beauty que inicia o conflito. Muito antes de Sissy nascer, Death desafia a ordem do mundo ao recusar-se a fazer seu trabalho. É através de seu coração partido que há a ruptura: do mundo, cuja destruição aos poucos se aproxima; do jardim, agora inacessível e abandonado, substituído por uma morada de cavernas e plantas mortas que Death cuida com esmero; da harmonia da Day Maid e da Night Maid no mundo dos mortos, forçadas a se dividirem entre o dia e a noite quando Death parou de cuidar do jardim (figura X) e, assim, das almas dos mortos para continuarem seu caminho; dos ceifeiros, que se espalharam pelo mundo e se dividiram entre aqueles que obedecem Death (Alice) e quem o desafiam (Johnny).

Death transita de seu papel de príncipe para ser antagonista ao ele mesmo se recusar a deixar Beauty partir. Como Mason/Foxy, ele se recusa a ouvir seus pedidos e

escolhas, e a prende em seu mundo, de forma que a própria Beauty aponta que está presa em outra prisão: ela, embora seja salva uma primeira vez, é aprisionada de novo e é forçada todos os dias a implorar para que ele a deixe ir. De certa forma, a história de Beauty e Death relaciona-se com o mito de Hades e Perséfone, que também a leva do mundo dos vivos aos dos mortos contra sua vontade e mais tarde a engana para que ela se case com ele. Enquanto que Perséfone é sequestrada, Beauty vai por escolha própria ao mundo dos mortos, mas isso não significa ser sua liberdade. O mesmo ocorre em *A Bela e a Fera*: Bela não é forçada a ir para o castelo de Fera, e sim é estipulado que o pai de Bela retornasse para o castelo como condição de levar à Bela o que ela pediu (a rosa). Senão ele, uma de suas filhas, não havendo uma em específica. É Bela quem escolhe ir, revelando-se a mais gentil e, assim, a merecedora dos presentes, do amor e do futuro que teria com a Fera.

Mais do que isso, quando a importância de Sissy é revelada, revela-se que Death é o real antagonista da história. Ele opõe-se ao protagonismo de Sissy ao atentar contra ela, por se achar no direito de ir contra a ordem do mundo — e de ouvir apenas seus desejos e não os de Beauty, exatamente como Mason/Foxy fez (“Ele rapidamente se tornou um tolo e fez dela uma joia.”<sup>8</sup>, como diz a canção.) — e de executar aqueles que o opõem, incluindo sua própria filha. Se fôssemos analisar as personagens de *Pretty Deadly* sob o ponto de vista do formalismo russo, Death se encaixaria no modelo de antagonista de Propp (), pois cria obstáculos à Sissy que ela precisa passar.

#### **2.4.2. Os obstáculos que Death impõe no caminho de Sissy**

Coelho, em seu livro *Os contos de fadas* (1998), delimita os contos de fadas como originários do conto popular da tradição oral ocidental, tendo como base as fontes célticas, e o que chama de “problemática existencial” (COELHO, 1998, p.13), ou seja, em que a aventura que gera a narrativa possui um objetivo ou objetivos, de forma que a personagem, para alcançá-los, precisa vencer uma série de obstáculos no caminho, com ou sem a ajuda de alguma criatura sobrenatural. Em contrapartida, as narrativas orientais, ou contos maravilhosos, não possuem essa problemática. As personagens principais podem não ser afetadas pelos acontecimentos sobrenaturais e, portanto, podem não possuir uma mudança em suas vidas ou modos de pensar.

---

<sup>8</sup> He quick turned a fool and made her a jewel (DECONNICK et al., 2014, s/p).



Esses obstáculos podem ser reconhecidos em grande número de contos de fadas. Como a rainha de *A Branca de Neve*, Death envia um caçador — Mason/Foxy — para atacar Sissy. No entanto, Mason/Foxy se compadece de sua vítima e a salva de sua morte, escondendo-a no mundo, mesmo que isso fosse significar sua própria morte, pois se não cumprisse parte do acordo, Ginny seria permitida ir até o mundo dos vivos para matá-lo. O segundo obstáculo vem com Alice, mesmo que accidental: enviada atrás de Johnny, que roubou algo de importância de Death, ela descobre que o documento está com Sissy e também parte atrás dela, sabendo que também era o que Death desejava. O último obstáculo de Death para Sissy é ele mesmo, modificando seu mundo para colocar-se em vantagem e quase conseguindo eliminar Sissy se não fosse por Beauty que agiu contra ele.

Zipes (2006) argumenta que os contos de fadas possuem uma crítica social implícita referente ao contexto social e histórico das épocas em que foram escritos ou transcritos, de forma a representar nas histórias a opressão do protagonista, sempre em uma posição de desvantagem quanto ao antagonista, que possui poder sobre a personagem principal:

Tenèze estava correta quando ela apontou que opressão e poder são as principais preocupações dos contos populares, e isso é por que as pessoas, em sua maioria plebeus, eram predominantemente atraídas para os contos e se tornaram seus principais transmissores: os contos populares orais eram aqueles atos simbólicos nos quais eles enunciavam suas aspirações e projetavam a possibilidade mágica em uma seleção de formas imaginativas de forma que qualquer um poderia ser um cavaleiro em armadura brilhante ou uma princesa amável. Eles também apresentavam as rígidas realidades de poder político sem esconder a brutalidade e violência do cotidiano. A morte pela fome ou o abandono de crianças, o estupro, o punimento corpóreo, a exploração impiedosa — essas são algumas das condições que estão na raiz do conto popular, condições que eram tão esmagadoras que elas pediram por abstração simbólica. (ZIPES, 2006, p. 7-8, tradução nossa).<sup>9</sup>

A forma do poder de Death está não apenas em seu cargo como deus, nem somente sob a forma gráfica da sombra vermelha em seu balão de fala, como vimos anteriormente. Há, também, poder em suas decisões, que remetem aos contos de fadas. Como Zipes e Coelho mencionam anteriormente, o poder e a opressão nessas

---

<sup>9</sup> Tenèze was correct when she placed her finger on power and oppression as the key concerns of the folktales, and this is why the people, largely peasants, were predominantly attracted to the tale and became its prime carriers: the oral folktales were those symbolic acts in which they enunciated their aspirations and projected the magic possibility in an assortment of imaginative ways so that anyone could become a knight in shining armor or a lovely princess. They also presented the stark realities of power politics without disguising the violence and brutality of everyday life. Starvation and abandonment of children, rape, corporeal punishment, ruthless exploitation—these are some of the conditions that are at the root of the folktale, conditions that were so overwhelming that they demanded symbolic abstraction (ZIPES, 2006, p. 7-8).

narrativas encontra-se em obstáculos colocados pelo antagonista no caminho da personagem protagonista para que ela não alcance seus objetivos.

Em ordem cronológica, os obstáculos seriam: Mason/Foxy, mandado para matar Sissy; Alice, para resgatar o documento que Johnny roubou de Death; a própria Ginny, que está no mundo humano para ir atrás de Mason/Foxy e matá-lo por vingança, o que deixaria Sissy vulnerável para ataques futuros; Alice, novamente, às portas do reino dos mortos; as Shield Maidens, que se impedem a entrada de qualquer um no mundo dos mortos, e que foram divididas por conta do luto de Death; e ele mesmo, em um confronto final.

Como esses são obstáculos que Death lançou para derrotar ou impedir Sissy, no dedicado à ela também haverá uma análise de todas as cenas dos obstáculos e como estes foram vencidos.

## **2.5. As metamorfoses de Death: mudança de pensamento**

Passando para outro tipo de metamorfose em Death, podemos notar uma mudança quanto o pensamento da personagem em relação a seu trabalho e o mundo ao seu redor — seja dos mortos ou o mundo humano — após se apaixonar por Beauty.

Como visto na Figura 4, Death era antes um jardineiro dedicado, que compreendia e fazia seu trabalho. Após ir atrás de Beauty, entretanto, Death cai em desespero e passa a negar seu trabalho. Tal decisão leva a consequências, como a libertação de seus ceifeiros de seus trabalhos, que acabam por se tornar dissidentes, ou o próprio fim do mundo, que se inicia, embora não haja descrição de como isso ocorrerá.

A decisão de não mais haver mortes foi tomada enquanto Death está em luto, o que nos faz voltar ao signo psicológico de Williams. A morte da amada cria a ruptura de pensamento e ideais de Death, de forma que ele muda completamente de objetivo em relação a seu próprio trabalho. É essa mudança que também causa a transformação de seu mundo. Nesta cena, quando o grupo de Ginny, Sissy, Mason/Foxy, Johnny e Molly adentram o mundo de Death e o cenário é modificado para parecer uma cidade do Velho Oeste estadunidense, Johnny afirma:



**Figura 9 — Início do confronto entre Death e o grupo de Sissy, composto por ela, Molly Raven, Johnny Coyote, Deathface Ginny e Mason/Foxy. Cena retirada da edição #4 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Mason/Foxy: “Mas o quê—?”**

**Johnny: “É o domínio da morte. Ele pode transformá-lo para parecer com qualquer coisa que ele queira.”**

**Ginny: “Sua ideia de piada. (após algumas vinhetas) ...Corram!!”**

**Johnny: (grito ao ser atingido)**

A página revela a capacidade de Death de modificar o mundo à sua volta como melhor entender. A mudança do ambiente, da figura 8 para essa é clara. Não apenas o mundo toma outra forma, como as cores também mudam. O grupo de Sissy parece ser transportado para uma cidade parecida ou idêntica a que Sissy apresentou “A canção de Deathface Ginny”, a ponto de estarem no meio da praça, em cima do palanque. Essa cena representa não apenas o início da primeira edição, em que Sissy e Foxy/Mason apresentam a história de Death e Sissy, como também indicam as intenções de Death perante o grupo. Deixa-os suscetível a um ataque direto, por estar em vantagem por conta da altura, como também é simbólico: o grupo de Sissy em cima do palanque de execuções de uma cidade, sendo culpados, aos olhos de Death, de todos os problemas que o assolam. Foxy/Mason prendeu Beauty em uma torre e mais tarde não cumpriu com parte do trato; Johnny (e Molly, porque estão ligados) roubou um documento importante de si e planejou sua queda; Ginny também roubou algo importante e escolheu um lado que não o seu; e Sissy, cuja simples existência é uma ameaça. Assim sendo, os cinco, ao adentrarem no domínio de Death também adentram suas mortes.

As duas cores predominantes na cena são tons de rosa e o preto. O rosa, como cor quente, destaca o negro criado pelos pássaros que rodeiam o grupo de Sissy, como também pronuncia Death e seus pistoleiros. O céu, que ganha uma cor clara que quase se parece com um amarelo claro, também auxilia nisso. Além disso, como veremos mais para frente, a maior parte das lutas de *Pretty Deadly* possuem como cor de fundo o vermelho ou o laranja, cores ligadas ao rosa e ao amarelo, respectivamente. O uso aqui de rosa e do leve amarelo funcionaria como um prenúncio da batalha que virá.

Sendo assim, podemos considerar que o ambiente repleto de plantas mortas, paredes negras e cavernas profundas é um reflexo do interior de Death, como uma marca permanente de seu luto, reforçado pela escuridão e falta de cores no ambiente, que pode ser mais uma vez visto nas figuras 5 e 7.

Thiry, em seu artigo “Da morte madrasta à morte vencida: atitudes diante da morte nas lamentações fúnebres francesas”, discorre como a morte pode ser considerada uma característica marcante do século XV. Vista como inimiga do homem, Thiry

explica que nas lamentações fúnebres francesas desse século — dedicadas apenas aos que possuíam poder e influência e que, portanto, tinham mais chances de morrer trágica e repentinamente — possuíam uma visão ambivalente da morte, sendo ela mãe e madrasta ao mesmo tempo.

A morte se tornaria “mãe”, pois é vista como salvação para o morto, significando descanso e paz eterna, enquanto que, para os vivos, é “madrasta” por ser trágica e traumática, tirando dos vivos uma pessoa que lhes era querida. Por mais que Thiry não faz essa observação, notamos que essa ambivalência do papel da mulher também pertence aos contos de fadas. A madrasta da personagem principal muitas vezes era uma ou a antagonista principal da história, ameaçando o protagonista de morte ou criando empecilhos para que não chegue ao seu objetivo, ao mesmo tempo em que a mãe biológica era uma figura positiva, mesmo que já estivesse morta. Na versão original de *A Gata Borralheira*, de Charles Perrault, o espírito da mãe é quem realiza o sonho da filha de ir ao baile, ao invés da fada madrinha. Em outros contos, a mãe biológica vive na forma da filha, que é parecida fisicamente ou mantém traços de sua beleza e/ou bondade com os outros.

Essa hostilidade contra a morte é, segundo Thiry, desespero dos vivos em não conseguir impedi-la e saberem desse fato, transformando esse desgosto pela morte em um fenômeno coletivo em relação a ela. A própria linguagem nessas lamentações fúnebres é violento, usando de um vocabulário militar ao falar dos atos da morte, e menções a ataques e investidas dela contra os vivos. Inclusive, no imaginário medieval, muitas vezes a morte porta uma arma, revelando a sua violência, como Thiry explica em seu artigo.

Analisando Death sob o prisma de Thiry, é possível dizer que ele passou a ver a morte final, bem como seu próprio trabalho, como uma morte madrasta, de forma que a nega de todas as formas possíveis ao não apenas impedir a passagem de Beauty para o descanso eterno, como também ao deixar de matar outros humanos, ou ao libertar seus ceifeiros, ou até mesmo ao tentar matar Sissy, a nova geração da morte, porque vê seu trabalho e sua função com antagonismo. Tanto que o design da personagem, anteriormente discutido, (e suas ações durante a história) é violento e militarizado, palavras usadas por Thiry também para descrever o vocabulário das lamentações fúnebres que analisa em seu artigo.

## **2.6. As metamorfoses de Death: a metamorfose física**

A última metamorfose de Death é sua morte, quando há uma metamorfose física — tanto sua quanto de Sissy, que veremos mais no próximo capítulo.

A metamorfose física é algo que ocorre com todas as personagens de origem sobrenatural em *Pretty Deadly*, não apenas Death e Sissy. Alice, quando é morta por Ginny após a batalha das duas, no mundo dos humanos, é transformada em uma revoada de borboletas, que retorna ao mundo dos mortos para recuperar sua forma humana. Em outra cena, após Sissy ser resgatada do rio, ela vê não somente Johnny Coyote e Molly Raven, ela na forma de animal, como também Molly Raven em sua forma humana e Johnny em sua forma de animal — um coiote.

Neste caso, nas páginas finais da última edição do primeiro arco de *Pretty Deadly*, Death é morta por Beauty, sendo sua própria espada retirada da bainha e usada contra si mesma, em um golpe fatal por detrás, como podemos ver abaixo:





**Figura 10 — Beauty matando Death, revelando por debaixo do crânio um rosto humano ao mesmo tempo em que Sissy se transforma em uma criatura metade abutre. Cena retirada da edição #5 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Beauty:** “Então eu irei libertar todos nós.”

**Death:** (grito ao ser atingido por trás).

**Mason/Foxy:** “Eu nunca pensei que eu te veria de novo.”

**Beauty: “Mason. Eu nunca pensei que eu veria o sol de novo. Mas eu o vejo agora, refletido em seus olhos. Você fez um bom trabalho com ela, Mason. Obrigada por isso.”**

**Sissy: (grito de dor, por começar a se transformar)**

**Beauty: “Minha liberdade chama. Você irá me seguir?”**

**Mason/Foxy: “Eu... Eu não posso.”**

**Sissy: “Acabou, Fox. Não dói mais. Acabou.”**

**(tradução nossa)**

Nesta página dupla, não há vinheta aparente, havendo assim uma sequência de eventos. A primeira cena no canto direito é a de um pássaro próximo de rato, parecendo representar Beauty matando Death. O animal para ter morrido vítima de um pedaço de madeira do galho da árvore e não de um ataque do pássaro, o que pode representar a luta de Death em se manter vivo, apenas para que a causa de sua morte seja outra — no caso, Beauty.

Ao lado, se lermos a página dupla em linha reta, temos Beauty atacando Death, seguido de uma aproximação — primeiro do ataque, e então do rosto de Death e o de Beauty, mais especificamente seu sorriso. Ambas as cenas são rodeadas por pétalas negras, como se ambas as personagens, mas principalmente Beauty, estivessem desfalecendo, desintegrando-se. O crânio de Death, feito de ossos, abre e revela um rosto humano, mas também parece partir e ter fragmentos seus confundidos com as pétalas.

Não há uma vinheta aparente separando as cenas, de modo que elas se confundem umas com as outras, uma escolha clara da desenhista, para mostrar tudo o que acontece ao mesmo tempo e a confusão de emoções que isso deixa nas personagens. Abaixo dessas cenas, e se também lida em linha reta, há Mason a observar Beauty a matar Death, ou seja, mais uma cena à distância. Ao lado, ela logo se aproxima, revelando os rostos das personagens e, em seguida, os dois conversando pela primeira vez em anos. Logo abaixo, a cena anterior parece se abrir um pouco mais, revelando a presença de Sissy mais distante de onde Mason, Beauty, Death e Ginny estão.

A falta de vinheta aparente força as cenas a se unirem, como já dissemos, mas se analisarmos bem, veremos que há uma linearidade de acontecimentos. Se tomarmos a imagem do rato e do pássaro como início e lermos de cima para baixo, analisando as sequências dessa parte da página, notaremos que a cena é uma única que vai se abrindo



aos poucos: Beauty, Death e Ginny, seguida de Beauty, Death, Ginny e Foxy/Mason, seguida de Beauty, Death, Ginny, Foxy/Mason e Sissy. Do outro lado, no canto esquerdo, em que a maior imagem é o rosto humano de Death se revelando parecem ser os detalhes das cenas que se abrem à direita. Enquanto Death morre, Sissy se transforma e Foxy/Mason conversam entre si.

O que corrobora essa leitura é como, em cada cena da direita, se lida de cima para baixo, Death está em posições diferentes. Primeiro, de pé se sendo atingido. Depois, de joelhos, e então de bruços no chão. Ao mesmo tempo, Ginny, que está morrendo, não se move, o que indica perda de consciência.

Abaixo de tudo isso, em uma cena cujo ambiente está escuro e a única com uma vinheta mais óbvia, criada pela sombra das pétalas, ou como se elas estivessem cobrindo todo o chão onde Sissy está parada, vemos um pássaro branco sozinho ao lado direito, e então, no lado esquerdo, ele sendo seguido por outro pássaro negro. Nas duas cenas, os animais voam em direção à escuridão. Pelos detalhes de suas penas, parece ser o mesmo pássaro branco que observava o rato.

Já falamos da probabilidade do pássaro ser Beauty ou representa-la em uma metáfora, e aqui ela continua, dessa vez indo para a escuridão, que indica a liberdade de sua alma e o seu desejo de morrer. Se Beauty é o pássaro branco, então é possível que Death seja o pássaro negro, por duas razões. Primeiro, porque, como o pássaro branco, ele também voa em direção à escuridão, sendo a única personagem das presentes além de Beauty que está morrendo ou morta, o que indicaria os dois atravessando para a morte juntos, além de ser uma metáfora de como Death sempre vai onde Beauty estiver. E segundo, pois na figura 9, há uma revoada de pássaros ao redor da cidade, que parece sair ou voltar a Death. Isso pode significar que o pássaro, assim como a revoada, seja a forma animal de Death, como Alice e suas borboletas.

Quando Beauty o atinge por trás, como pode ser visto na figura 10, o crânio esquelético de Death abre-se para revelar um rosto humano, sangue escorrendo pela boca e lágrimas escorrendo pelos olhos. Em uma cena em que são utilizadas duas páginas para representar, temos então duas metamorfoses acontecendo de uma vez: a de Sissy, virando meio abutre e meio humana, e a de Death, em que ele parece regredir para sua forma humana, perdendo o esqueleto que o compunha.

A abertura do crânio de Death pode indicar que na verdade ele possuía, no início de sua regência como deus da morte, o mesmo tipo de crânio aberto que Sissy, revelando seu rosto humano, como nós podemos ver na figura 13, mais à frente, o que

quer dizer que pode ter uma segunda metamorfose — tanto ele quanto Sissy —, que é uma forma de animal.

A metamorfose final de Death — que, como dito anteriormente, já passou por uma metamorfose de protagonista de uma história da tradição oral para antagonista da história de Beauty, e de jardineiro e deus da morte para uma ameaça a toda a vida na Terra — dá-se de duas formas: de sua mudança de deus para humano, mas também com a sua própria morte.

Coincidentemente, em *A Bela e a Fera*, ao final da história, Fera também volta a se tornar humano, revelando que essa era sua forma original desde sempre. A diferença é que foi o amor de Bela por ele quem iniciou a sua metamorfose, enquanto que em *Pretty Deadly* foi sua morte pelas mãos de Beauty, sua amada. Poderíamos, entretanto, dizer que também foi através do amor que a metamorfose de Death foi iniciada — por si própria, para se libertar; por Death, a quem pediu, como pode ser visto na figura 8 que ele a acompanhasse, chamando-o de amado e assim revelando que ainda possuía sentimentos por ele; ou por amor a Ginny, sua filha, que estava para ser morta pelo próprio pai.

Segundo Todorov (2010) e Windling (2016), a morte pode ser uma metamorfose, ainda mais dentro do maravilhoso. Personagens como a Branca de Neve e a Bela Adormecida são exemplos de mortes temporárias, vencidas através do amor. Depois do retorno à vida há a transformação em princesas, em mulheres, em mães — uma nova vida é criada após ter morrido por conta de eventos ocorridos na primeira vida. O renascimento de personagens como Branca de Neve e a Bela Adormecida significa uma mudança de status: ao morrerem como “plebeias”, por mais que fossem da realeza e não soubessem ou não pudessem assumir o trono, retornam à vida após seus inimigos terem sido vencidos e por alguém que irão lhes transformar em rainhas, elevando-as a um status maior do que tinham na vida passada:

Em contos de fadas, também, a morte nem sempre é final; às vezes é um agente de mudança e transformação. A Bela Adormecida em seu quase-morte sono eterno, Branca de Neve em seu caixão de vidro: isso é um mero ensaio para a morte, e dessa morte uma nova vida é criada (literalmente, no caso da Bela Adormecida, quem dá a luz a gêmeos enquanto ela estava dormindo e acorda quando eles tentam amamentar-se). Em mitos de Trapaceiros, a conexão entre vida e morte, criação e destruição, costuma ser clara; mas em contos de fadas também, a morte não é sempre um final, ou pelo menos não somente um final. Pode haver dentro de si sementes para uma vida nova, de

mudança, de transformação — no qual esses contos, em seus níveis mais básicos, são costumeiramente sobre. (WINDLING, 2016, s/d).<sup>10</sup>

Essa mudança de status é, também, em *Pretty Deadly*, uma mudança histórico-social. Com a morte de Death, a ameaça do fim do mundo é eliminada, trazendo assim harmonia de volta aos mundos com Sissy tomando o poder. Ela une as Shield Maidens, antes separadas pelo luto de Death, e continua conforme ela é coroada a nova morte, adentrando o jardim — seu reino e seu maior dever —, há muito abandonado.

## 2.7. A presença da crítica social em Death

Ao analisar *Pretty Deadly*, podemos considerar que há uma crítica moderna inserida na personagem Death, em seus atos e em sua relação com Beauty: da opressão e abuso da mulher, e que possui relação com o seu papel na trama do quadrinho. Como em um relacionamento abusivo, Death faz de sua amada prisioneira, aliena-a de tudo e de todos, a ponto de Beauty conhecer sua filha somente quando ela enfrenta Death e o mata, ao final do primeiro arco. Mais do que isso, Beauty é vista como objeto a ser mantido seguro tanto por ele quanto por Mason/Foxy, que recusam a considerar sua agência. Quando Beauty se casa ou se apaixona por eles, ela se torna *deles*, ao invés de continuar sendo sua própria pessoa.

Essa leitura pode ser feita por conta do alinhamento político das criadoras de *Pretty Deadly*. Kelly Sue DeConnick e Emma Ríos são ambas feministas, já tendo demonstrado as posições em seus trabalhos — anteriores ou posteriores a *Pretty Deadly* — e em redes sociais, a qual participam ativamente dando suas opiniões quanto à sociedade e à política americana. Em seu trabalho seguinte, *Bitch Planet* (2014), DeConnick criou uma prisão feminina no espaço, em que mulheres eram mandadas para lá pelas mais diversas razões — como, por exemplo, para facilitar o casamento do marido com uma mulher mais nova —, não apenas por serem culpadas de algo que realmente fizeram. Mais do que isso, DeConnick e Ríos conhecem estatísticas de relacionamentos e das probabilidades de uma pessoa que já esteve em um relacionamento abusivo entrar em outro.

---

<sup>10</sup> It fairy tales, too, death is not always final; it's sometimes an agent of change and transformation. Sleeping Beauty in her death-like sleep, Snow White in her glass coffin: this is a mere rehearsal for death, and out of it new life is created (literally, in the case of Sleeping Beauty, who gives birth to twins as she lies asleep and wakes as they try to suckle). In Trickster myths, the connection between death and life, destruction and creation, is usually made clear; but in fairy tales too, death is not always an ending, or at least not just an ending. It can have within it the seeds of new life, of change, of transformation — which is what these tales, at their most basic level, are so often all about. (WINDLING, 2016, s/p).

A presença do poder dentro do quadrinho, não para somente no poder de Death quanto à Beauty. Normalmente retratada como neutra, a morte personificada dos contos de fadas nunca deixa de fazer seu trabalho, o que a coloca em oposição ao protagonista humano, na maior parte das vezes. Quando a morte vem para os protagonistas, é na grande maioria das vezes combatida e derrotada, apenas para se tornar alento quando o protagonista, já um senhor e doente, a procura novamente para que ele a leve, entendendo seu papel no mundo, fazendo com que o ensinamento do conto seja a importância da morte e a necessidade de fazer paz com a mortalidade do leitor ou do ouvinte.

## **2.8. Death e o pandeterminismo**

Por fim, ao voltarmos na questão do pandeterminismo, que possui relação com a morte de Death mais do que em sua vida, notamos que este elemento está mais presente na história de Sissy, já que é sob seu ponto de vista que conhecemos melhor a história das personagens e suas funções, assim como o mundo e a hierarquia dos ceifeiros e da morte.

Entretanto, é possível afirmar que o pandeterminismo está presente junto de Death e de sua história e ações *porque* está relacionada à Sissy. Afinal, seu fim e sua morte já estavam definidos desde seu nascimento, cuja origem acreditamos ser a mesma que a de Sissy — o nascimento no rio de sangue, nas circunstâncias específicas — e o que isso significa: que como tudo no mundo, a morte também possui um fim e deve ser substituída por outra.

Como Williams bem diz: “[a] morte de um herói assinala a substituição de um governo e essa substituição é ao mesmo tempo entendida como mudança de um sistema cultural” (WILLIAMS, 1996, p. 136). Ao se morrer um líder há uma mudança de governo e, portanto, de um sistema social referente a este governo, e o mesmo ocorre com a morte, pois ela sempre se configura em um âmbito histórico-social, como Vovelle afirma em seu ensaio “A história dos homens no espelho da morte” (1996).

Sendo assim, com a mudança dos tempos, a mudança da morte também ocorre. A rebeldia de Death — que se inicia um pouco antes do nascimento de Sissy — pode ser lida, também, como um medo de seu próprio fim, uma negação às mudanças futuras e ao próprio futuro, seu e dos homens.

Death então estaria enfrentando o próprio pandeterminismo de sua existência, o que pode também ser sido por só já determinado. Ou seja, que sem esse ato de rebeldia,

a ceifeira da vingança, Ginny, não teria nascido, assim como Mason/Foxy não teria sido descoberto como um ceifeiro também — revelado apenas no segundo volume de *Pretty Deadly*. A própria Sissy teria subido ao poder em circunstâncias diferentes. Da mesma forma, a Primeira Guerra Mundial não teria ocorrido neste mundo, pois os ceifeiros responsáveis ainda estariam sob o controle de Death e não teriam agido por conta própria, e assim vai.

### **CAPÍTULO TRÊS — SISSY, DEUSA DA MORTE**

A quarta personagem a ser apresentada nos quadrinhos *Pretty Deadly*, Sissy é o assunto principal de Bunny e Butterfly. Quando Butterfly pede que Bunny lhe conte uma história, é nela que se inicia — *in media res*, como podemos ver abaixo:



Figura 11 — Sissy atravessando a cidade, imitando um abutre. Cena retirada da edição #1 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Butterfly: “Você irá me contar a história dela, Bunny?”

Bunny: “Do começo?”

Butterfly: “Não. Não, vai para—”



**Bunny: “A outra garota.”**

**Butterfly: “Sim.”**

**Bunny: “Ah sim.”**

**Sissy: (fazendo barulho que se assimila a um pássaro)**

**(tradução nossa)**

Sissy é a garota no manto de abutre, a personagem principal ao lado de Ginny, quem conta a história de Beauty e Death aos moradores das cidades que visita com Foxy. Ela é o alvo e o assunto principal de ambos os grupos a favor e contra Death, pois é a próxima na linha de sucessão do reino dos mortos. Diferente de Death, Sissy possui um nome próprio, uma identidade além de apenas deusa da morte.

Como podemos ver na figura 11, a página é dividida em quatro vinhetas. A primeira é a cabeça de um abutre; a segunda, o casaco e o vestido, revelando que é um manto usado por uma menina; a terceira foca em seus olhos, um da cor azul e outro da cor marrom; a quarta, por fim, expande-se para além da personagem, sendo a maior de todas e revelando a ação da personagem e onde ela está, dando os detalhes do ambiente — uma cidade do Velho Oeste.

As três primeiras vinhetas dão destaque à personagem, revelando quatro detalhes sobre si. O primeiro, o animal que ela veste e que acaba lhe representando; seguido de sua roupa; e, então, de seus olhos. O quarto detalhe está nas legendas<sup>11</sup> que acompanham as três primeiras vinhetas.

Em *Pretty Deadly*, como indicado na figura 11, os narradores-personagens são identificados através das cores da legenda. A primeira legenda da figura é um amarelo alaranjado, que seria Butterfly. A segunda legenda é de Bunny, sendo colorida por um amarelo bem claro para representar essa personagem.

É a quarta legenda da página (“A outra garota”) que dá destaque à Sissy. Ao pedir por uma história e escolher por onde começa-la, Bunny e Butterfly falam da “outra garota”, na mesma vinheta em que o corpo de Sissy é mostrado. As legendas desta página ajudam a destacar a importância dessa personagem, começando por lhe dar

---

<sup>11</sup> Legendas são caixas de texto presentes nas páginas dos quadrinhos que informam ou narram algo, mas não são balões de fala. Ramos, ao delimitar a legenda, explica que elas podem ser usadas tanto por narradores oniscientes quanto por narradores-personagens, como é o caso de *Pretty Deadly*. Para ajudar o leitor a identificar qual narrador-personagem pertence a legenda da página, podem ser utilizados diversos recursos, como colocar o rosto diminuído da personagem no canto da legenda, um símbolo que o represente (principalmente se for um super herói, como o símbolo do Superman ou Capitão América), ou até delimitar uma cor para cada personagem.



um destaque na narração. Como leitores, nós podemos não saber qual o papel de Sissy naquele momento, mas sabemos que possui importância para toda a história. Importância essa que continua a crescer até chegarmos à terceira edição, quando descobrimos que ela é a sucessora de Death.

Outro detalhe da página que dá destaque à Sissy está nas cores utilizadas. A página inteira está colorida em sua maioria por tons de marrom ou de preto, abrindo algumas exceções como a cor da pele do homem sentado no fim da página, no canto direito, ou o rosa das montanhas e do céu ao fundo da quarta vinheta. Todas as outras exceções, no entanto, compõe Sissy. A cor mais forte e vibrante da página, o vermelho, é da cabeça do abutre que compõe seu manto; a cor de sua pele também difere das outras personagens apresentadas, por ser um tom mais escuro; e o leve detalhe de seu olho azul também é a única variante dessa cor na página inteira.

Essas cores ajudam a favorecer Sissy, porque chamam a atenção para a personagem. Combinado com as vinhetas e a sua roupa, revelam a sua diferença em comparação às outras personagens da página.

### **3.1. A morte feminina**

A figura da mulher como morte não é incomum, como vimos. Guthke, que apresenta justificativas e fala sobre a personificação da morte, em seu livro *The Gender of Death* (1996), e que já falamos sobre no capítulo anterior, lembra-nos de Hel, a figura da morte nórdica, representada por uma mulher. A Morrígan, para os celtas, embora considerada deusa da guerra, também representa a morte — principalmente a morte no campo de batalha. Perséfone era a rainha dos mortos, embora seu casamento com Hades não tenha sido consensual. No México, La Catrina é uma das principais representantes da morte, virando um ícone do Dia dos Mortos mexicano.

Das representações modernas da morte, *Death of the Endless*, criada por Neil Gaiman em sua obra *Sandman* é uma das mais famosas, tendo aparecido também em outras obras da DC Comics. Originalmente publicado 1989, *Sandman* ainda em continuação, com novas histórias sendo lançadas com o passar dos anos. Conta a história de Morpheus, ou o Sonhar, uma criatura sobrenatural que é enfim libertada de seu confinamento após passar anos preso por um ritual oculto. *Sandman* então conta a história após sua liberdade, em que começa a mudar suas maneiras e sua personalidade, antes cruel, enquanto interage com diversas personagens, inclusive seus irmãos Perpétuos. Morpheus representa os sonhos, o ato de sonhar em si, pois ele e seus irmãos

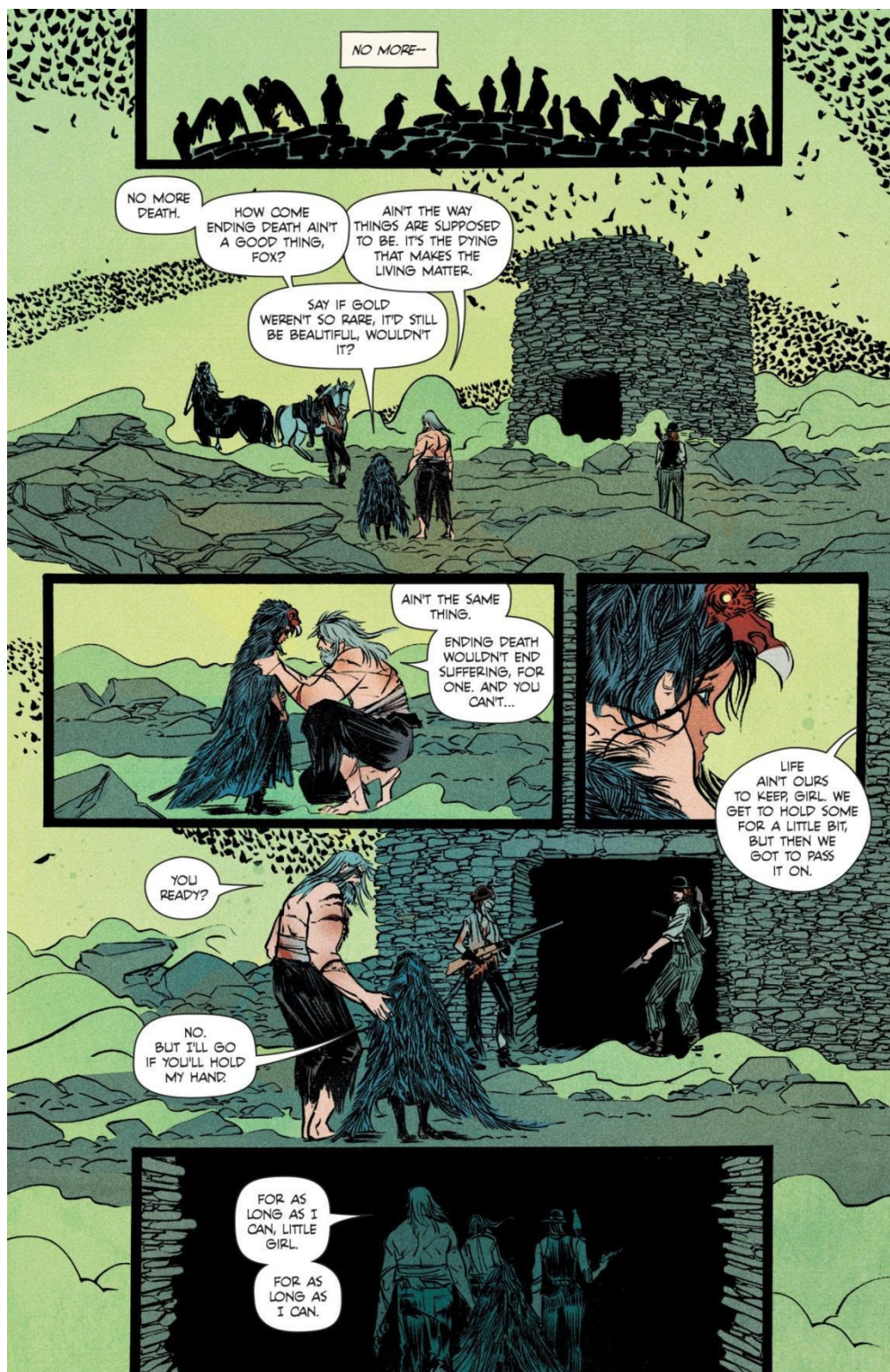
são na verdade personificações de aspectos do mundo e do universo, como a morte em si.

A Marvel também possui uma morte feminina, que inclusive foi namorada tanto de Deadpool quanto de Thanos, ambas personagens que já apareceram em filmes, como *Deadpool* (2016) e *Avengers: Infinity War* (2018), respectivamente. No Brasil, Dona Morte, d'A *Turma do Penadinho*, também é uma morte feminina conhecida e cujo gênero é muito utilizado em histórias sobre ou relacionadas a ela.

No entanto, como Sissy, o leitor nada sabe sobre sua habilidade ou poder até a terceira edição do quadrinho, quando Foxy termina de contar a história de Mason após “A canção de *deathface* Ginny”. Sua primeira aparição na história, como visto na figura 12, é como “a garota do casaco de abutre”<sup>12</sup> (DECONNICK et al, 2014, s/p, tradução nossa), que define bem seu design de personagem, ligando sua identidade (passada e futura, como veremos mais para frente neste capítulo) com o design criado por Emma Ríos, que podemos ver melhor abaixo:

---

<sup>12</sup> “The girl in the vulture cloak” (DECONNICK et al, 2014, s/p).



**Figura 12 — Sissy e Foxy/Mason conversam antes de adentrar no mundo dos mortos. Cena retirada da edição #5 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Sissy: “Sem mais— Sem mais morte. Como acabar com a morte não é uma coisa boa, Fox?”**

**Foxy/Mason: “Não é como as coisas devem ser. É morrendo que faz viver importar.**

**Sissy: Me diz, se o ouro não fosse tão raro, ainda seria bonito, não seria?”**

**Foxy/Mason: “Não é a mesma coisa. Acabar com a morte não acabaria com o sofrimento, pra começar. E você não pode... A vida não é nossa para manter, garota. Nós conseguimos pôr as mãos em um pouquinho, mas então nós podemos passar para frente. Você está pronta?”**

**Sissy: “Não, mas eu vou se você segurar minha mão.”**

**(tradução nossa)**

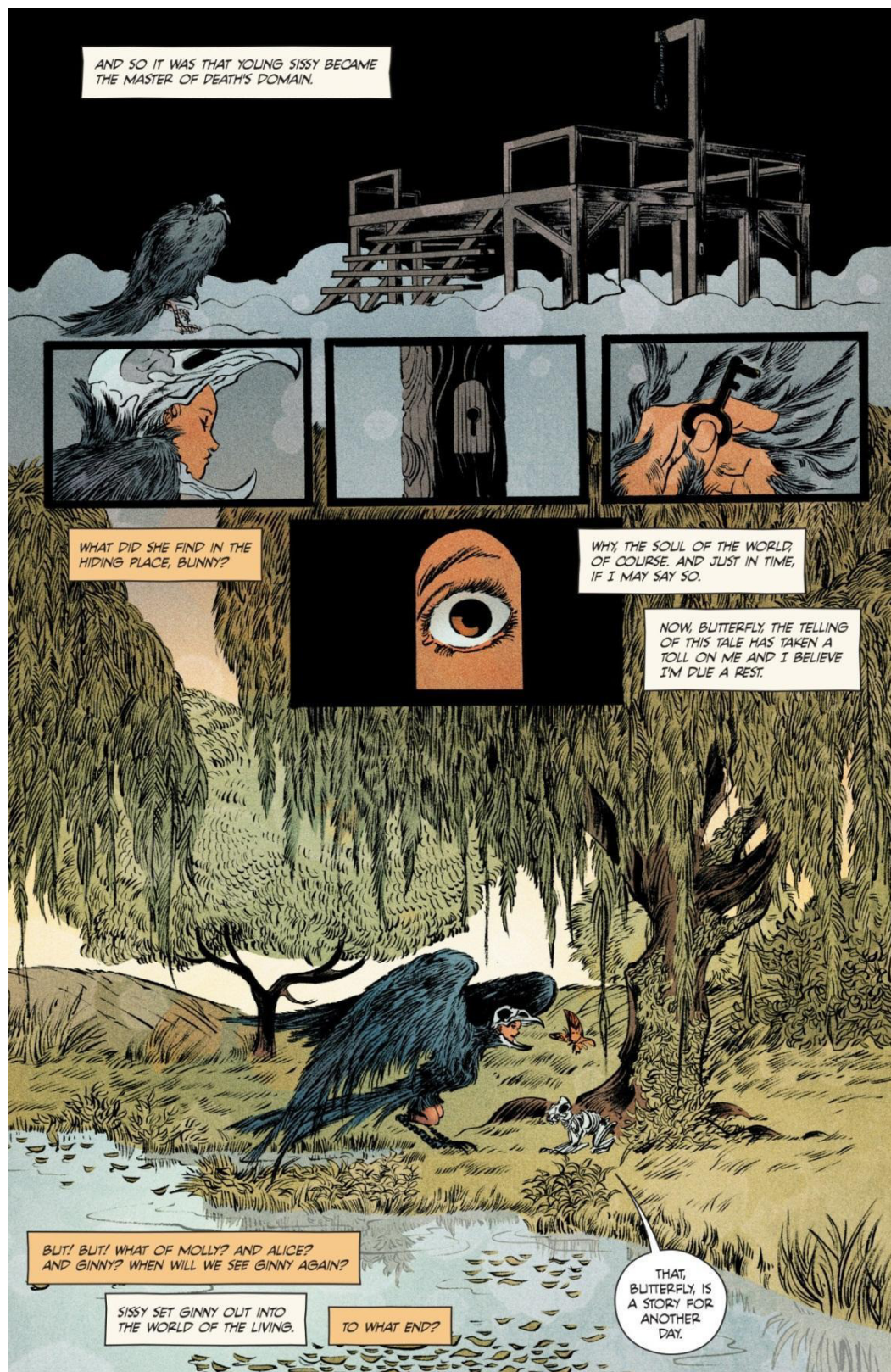
### **3.2. Design de personagem: Sissy humana e Sissy, deusa da morte**

A roupa usada por Sissy — um vestido negro escondido por um casaco feito de penas de abutre e moldada para se parecer como o animal — não apenas lhe dá destaque quando a vemos, como é partilhado por outras personagens do quadrinho. Na figura 12, vemos Sissy fingindo ser um abutre e correndo pelas ruas da cidade como um pássaro a voar e fazendo um barulho semelhante ao de um abutre. Seu intuito é justamente chamar atenção do público para que a ouçam e a vejam cantar a canção de Deathface Ginny, pois seu trabalho atual é como contadora dessa história.

O que não se sabe, naquele momento, é por que o casaco de abutre. Essa roupa dá destaque maior à personagem, principalmente em um quadrinho em que a maior parte das personagens principais é uma criatura sobrenatural. No entanto, por mais que possuam habilidades, somente quatro personagens possuem um design mais elaborado, que as destaca entre humanos e ceifeiros: Death, ao qual design já vimos; Beauty e seu vestido longo, com detalhes de pétalas de rosas negras e um véu cobrindo seu rosto; Ginny, que possui uma pele mais pálida que a normal, quase albina para os padrões de cores de pele de *Pretty Deadly*, e uma maquiagem simples que se assemelha à La Catrina; e Sissy, com seu casaco.

Casaco este que é presença contínua em todas as edições do quadrinho. Sissy continua-o usando mesmo através das adversidades impostas por Death ou pela natureza. O casaco de abutre está presente desde a primeira edição de *Pretty Deadly*. Durante sua metamorfose, após a morte de Death, o casaco parece unir-se ao corpo de Sissy, fundindo-se à ela e criando assim seu segundo design de personagem, que é familiar ao primeiro:





**Figura 13 — Sissy encontrando a entrada para o Jardim e se encontrando com Bunny e Butterfly. Cena retirada da edição #5 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Bunny: “E foi assim que a pequena Sissy se tornou a mestra dos domínios da morte.”**

**Butterfly: “O que ela achou no lugar que estava escondido, Bunny?”**

**Bunny: “Ora, a alma do mundo, é claro. E bem há tempo, se eu posso dizer. Agora, Butterfly, contar essa história me deixou muito cansado e eu acho que mereço um descanso.”**

**Butterfly: “Mas! Mas! E o que houve com Molly? E Alice? E Ginny? Quando veremos Ginny de novo?”**

**Bunny: “Sissy mandou Ginny para o mundo dos vivos.”**

**Butterfly: “Para quê?”**

**Bunny: “Essa, Buttefrly, é uma história para outro dia.”**

**(tradução nossa)**

O segundo design de personagem de Sissy é justamente um corpo de abutre com a cabeça de uma criança. Não é uma diferença muito grande do primeiro, o que nos faz considerar que o primeiro design de personagem de Sissy seja um *foreshadowing* do segundo, dando assim uma pista aos leitores não somente de sua transformação futura, como também de sua herança sobrenatural, pois o abutre é um símbolo da morte tanto quanto o esqueleto.

Mais do que isso, o casaco de Sissy, que mais tarde se revela como parte de sua nova aparência, lembra-nos de *Pele de asno*. Em “Donkeyskin, Deerskin, Allerleirauh, The Reality of the Fairy Tale”, Pilinovsky analisa três leituras modernas do conto de fadas escrito por Perrault, mas antes delimita alguns pontos em comum que a maior parte das versões de *Pele de asno* possuem.

*Pele de asno* conta a história de uma princesa que se vê cortejada pelo próprio pai após sua mãe, em seu leito de morte, pedir ao marido para que ele não se case com ninguém que não se adere às suas condições: “ser capaz de equiparar-se a ela em beleza, caber em seu anel de casamento, possuir cabelo da mesma tonalidade de dourado que o seu e assim vai — condições que mudam de cultura para cultura” (PILINOVSKY, s/d, p.1).<sup>13</sup> Ao respeitar seu último pedido, ele permanece solteiro por muitos anos, até perceber que sua filha se encaixa nessas especificações.

---

<sup>13</sup> “[T]o match her in beauty, to fit her wedding ring, to have hair of a hue as golden as her own, and so forth — conditions differing from culture to culture” (PILINOVSKY, s/d, p.1).

Tentando fugir de seu destino, a princesa segue o exemplo de sua mãe ao tentar impor uma condição impossível para prevenir, ou pelo menos atrasar, a união (em algumas versões, através de suas próprias ideias; em outras, através do conselho de uma figura materna substituta, como uma fada madrinha; e, às vezes, embora muito mais raramente que é comum em outros contos como “Cinderella” ou “A garota ganso”, através do conselho direto do espírito de sua falecida mãe). Tipicamente, ela pede a seu pai por um vestido tão brilhante quanto o sol, um vestido tão luminoso quanto a lua, e um casaco feito ou da pele de um animal raro, ou da pele de todos os animais das florestas. Em algumas variantes, a princesa pede diretamente pela origem da riqueza de seu pai, como a pele do asno, que excreta ouro na versão francesa de *Pele de Asno*, ou por alguns itens mais extravagantes que qualquer item de roupa possível no conto russo “A lanterna dourada”. (PILINOVSKY, s/d, p.1, tradução nossa).<sup>14</sup>

Após cada um de seus pedidos ser cumprida, a princesa, sem mais escolhas, é forçada a fugir do reino, levando consigo os presentes e escondendo-se de seu pai com a ajuda deles, como Pilinovsky bem explica:

Quando seus pedidos são realizados, ao invés de escolher seguir o plano de seu pai e aceitar a imoralidade, nossa heroína escolhe fazer seu próprio destino com as suas próprias mãos e foge, escondida por seu casaco de pele, sua ligação com o mundo natural, carregando seus vestidos preciosos que representam sua posição no mundo e herança. (PILINOVSKY, s/d, p.1, tradução nossa).<sup>15</sup>

Após certo tempo escondida, a princesa acaba por viajar para outro reino, encontrando trabalho no castelo. Lá, a princesa então decide conquistar o príncipe e usa de seus “dons femininos” (TATAR apud PILINOVSKY, s/d, p.1) para isso.

As habilidades mágicas das vestimentas de *Pele de Asno* possuem certa relação com o casaco de abutre de Sissy, no quesito de representar “sua posição no mundo e sua herança” (PILINOVSKY, s/d, p.1). Mais do que isso, encaixa-se na Lei da Contagiação, que, de acordo com Pilinovsky:

As implicações desta roupa são interessantes. Primeiro, há o fato de que foi criada, o tecido inteiro, do mal que seu pai queria fazer com ela e da maneira como ela evitou este fim. Assim, a roupa pode ser descrita como sendo produto de inteligência e coragem. Além disso, o fato de que se consiste de

---

<sup>14</sup> Seeking to evade her fate, the princess follows her mother's example by attempting to set an impossible condition to prevent, or at least delay, the impending union (in some versions, through her own wiles; in others, through the advice of a substitute mother figure such as a fairy godmother; and sometimes, though more rarely than is common in other tales such as “Cinderella” or “The Goose Girl,” through the direct advice of her dead mother's spirit). Typically, she asks her father for a dress as shining as the sun, a dress as lucent as the moon, and a coat made from the skin of either a single precious animal, or from skins representative of all of the animals in the woods. In some variants, the princess asks directly for the source of her father's wealth, such as the skin of the donkey, which excretes gold in the French “Donkeyskin,” or for items more extravagant than any possible article of clothing in the Russian tale “The Gold Lantern.” (PILINOVSKY, s/d, p.1).

<sup>15</sup> When her conditions are met, instead of choosing to follow her father's path and acquiesce to immorality, our heroine chooses to take her fate into her own hands and flees, disguised by her coat of skin, her link to the natural world, carrying the precious dresses that represent her heritage and worldly position. (PILINOVSKY, s/d, p.1).



peles, seja de uma criatura mágica, ou procurada através de meios mágicos (como uma pele que consiste da pelagem de mil criaturas) não pode ser ignorada: a básica Lei da Contaguação (ditando que qualquer parte de uma coisa carrega uma conexão e uma parte daquela coisa em sua totalidade), o que é um produto ambos mágicos e de contos de fadas como um todo, dita que esse casaco é mais do que uma simples fonte de calor ou um método de camuflagem. É também um recurso que a auxilia em se conectar com uma parte mais profunda da natureza e assim suceder em suas futuras tentativas de felicidade através de inteligência e astúcia, onde suas tentativas passadas falharam. (PILINOVSKY, s/d, p.1, tradução nossa).<sup>16</sup>

Essa lei encaixa-se também na situação e contexto de Sissy, pois ela é representada e identificada por seu casaco de abutre, de forma que ele se torna mais que um mero casaco e sim símbolo de sua relação com o sobrenatural, por mais que só venha descobrir este fato mais para frente. Nas primeiras páginas de *Pretty Deadly*, como já vimos na figura 12, Bunny a identifica como “a garota do casaco de abutre”. Mais para frente, quando Alice vai atrás de Johnny em busca do documento que ele roubou de Death, ele lhe diz que o papel está em seu bolso. No entanto, quando ela o pega, o que encontra é parte do casaco de Sissy:

---

<sup>16</sup> The implications of this garment are interesting. First, there is the fact that it was created, whole cloth, from the harm that her father wished to do her and the manner in which she avoided that fate. As such, it can be described as being the product of courage and cunning. Also, the fact that it consists of skins, either from a creature magical in itself, or procured through magical means (as a skin consisting of the fur of a thousand creatures) cannot be ignored: the basic Law of Contaguation (dictating that any given part of a thing carries a connection and a portion of that thing in its entirety), which is a product of both magic and of fairy tales as a whole, dictates that this cloak is more than simply a source of warmth or a method of camouflage. It is also a resource that allows her to tap into a deeper part of nature and thus succeed in her future attempts at happiness through craft and cunning, where her past attempts had failed. (PILINOVSKY, s/d, p.1).



Figura 14 — Alice em busca do documento, após ter atirado em Johnny. Cena retirada da edição #1 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Johnny: (grita em dor pelo tiro que Alice lhe deu)

**Alice: “Uma ferida da carne, Johnny. Deixe o doutor ver, mantenha limpo, você vai manter sua forma. Mas duas? Na cama de uma prostituta? Se você não sangrar até a morte, você vai ficar infeccionar com certeza. Onde está o documento, Johnny?”**

**Johnny: (som de dor) “Vocênãoprecisava—” (som de dor) “Vocênãoprecisava— Jesus— Eu j-j-juro...”**

**Alice: “Onde está?”**

**Johnny: “Minha camisa! No bolso da minha c-camisa—!”  
(tradução nossa)**





Figura 15 — Johnny falando sobre a pena encontrada no bolso de sua jaqueta, onde havia dito anteriormente que estava o documento que roubara de Death. Na cena seguinte, Sissy usa o documento para acender o cigarro de Foxy/Mason, o qual percebe algo de errado com o mesmo. Cena retirada da edição #1 de *Pretty Deadly*.

**Tradução dos diálogos da página:**

**Johnny:** “Atire em mim de novo se você quiser. Não importa mais, Alice... Vê?”

**Você já está muito atrasada. Agora está feito.”**

**(mudança de cena)**

**Foxy/Mason:** “Você deveria estar dormindo.”

**Sissy:** “Você também.”

**Foxy/Mason:** “Eu não durmo.”

**Sissy:** “Você não dorme como você não enxerga. Você é um mentiroso, velhote.”

**Foxy/Mason:** “Ha. Talvez.”

**(tradução nossa)**

Johnny não explica o que as penas significam e Alice não parece se preocupar em perguntar. Em sua próxima cena, ela já está chegando na casa de Sarah, como se soubesse exatamente para onde Foxy/Mason e Sissy estavam indo. Sendo assim, concluímos que ela deveria saber, em maior ou menor grau, o que as penas significavam e a quem pertenciam.

A escolha do abutre como parte do design de Sissy deve-se ao fato de que ele, tanto quanto o esqueleto, é um símbolo da morte. É um animal que serve como um aviso da morte em muitas culturas, principalmente porque avisa a presença de algo morto por perto, por sobrevoar e se alimentar de animais mortos. É um símbolo da morte presente em desenhos, filmes — incluindo de faroeste —, séries etc.

Em *Pretty Deadly*, o casaco de abutre e a transformação de Sissy em criatura de corpo do animal e cabeça de criança, pode ser lido como uma representação de morte passiva. Se Death possuía um design de general de exército de uma guerra marcante dos Estados Unidos da América, Sissy possui um design de personagem de uma criatura que vem *após* a morte de animais. Não há agressividade em seu design, mas um equilíbrio: o abutre é comumente retratado como um animal que não causa a morte de outros para se manter vivo, o que difere de um general de exército em uma guerra.

Guthke lembra que em muitas culturas agrícolas, a morte era retratada como uma mulher, pois as chances de se morrer de fome — devido à instabilidade da agricultura em tempos de secas e variações anuais de temperatura ou condições do solo — eram maiores.

Embora não seja possível usar este exemplo para generalizar a escolha do gênero feminino como a morte, em *Pretty Deadly* notamos certa passividade no design da

personagem e seu gênero. O design de Death é agressivo, como já visto no capítulo anterior, enquanto que o de Sissy não é tão ameaçador — o que representa a sua personalidade não combativa, pois em nenhum momento do primeiro volume de *Pretty Deadly* vemos Sissy lutar contra outra pessoa, mesmo que haja muitas batalhas travadas por ela. Sua maior característica é o diálogo, representado também por seu trabalho no mundo humano como contadora de histórias. Em um momento de provação sua que seus aliados não podem ajudar, como veremos mais para frente neste capítulo, Sissy também utiliza de argumentos para superá-lo.

Vale lembrar que Sissy é uma das poucas personagens femininas com habilidades sobrenaturais que possui atitudes mais passivas. Alice, Beauty e Ginny todas demonstraram atitudes combativas em determinados momentos, o que mostra que Sissy é uma exceção dentre as personagens femininas de *Pretty Deadly*. Somente Molly Raven — cuja forma animal é vista em sua maioria pelo primeiro volume do quadrinho — não enfrenta outra personagem direta em batalha, como Sissy.

O próprio nome de Sissy parece indicar essa passividade. Em inglês, *sissy* significa algo ou alguém afeminado, ou uma coisa feita “para garotas”, com significado pejorativo, tendo derivado da palavra “sister”, irmã. É um xingamento usado principalmente em homens, dizendo que algo nele ou ele próprio não é másculo o suficiente. Não é um nome tão poderoso quanto Death, o que os coloca em opostos mais uma vez, além de poder significar mais: se Death e Sissy são ambos deuses da morte e vieram do mesmo lugar — o rio de sangue —, então podem ser considerados irmãos.

Sissy também parece ser um nome relacionado com contos de fadas, em que muitas personagens possuem designações ao invés de nomes, como a princesa, ou a bruxa má etc. Sissy também serviria como designação, de irmã, mas também de garota, como ocorrem com Death não possuir um nome próprio ou Beauty poder ser um apelido dado por Foxy/Mason para sua amada.

Outro detalhe de Sissy que a ajuda a ser identificada são seus olhos de cores diferentes. É um detalhe que parece também ser considerado um elemento sobrenatural devido à sua raridade dentro do quadrinho — somente Sissy possui essa anomalia. Tanto que, no primeiro encontro de Johnny e Sissy, ele nota a heterocromia, como podemos ver a seguir:





**Figura 16 — Primeira interação de Sissy com Johnny. Cena retirada da edição #1 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Sissy: “Obrigada, obrigada, senhor... Muito bondoso de sua parte, senhor.”**

**Senhor de idade: (fala inteligível)**

**Sissy: “...Eu vou rezar pro senhor, senhor.”**



**Johnny: “Espere.”**

**Sissy: (som de desagrado)**

**Johnny: “Qual a pressa, passarinho?”**

**Sissy: “Pressa nenhuma. Você é a lei?”**

**Johnny: “Lei da natureza, talvez. Qual é a dos olhos?”**

**Sissy: “Eles vieram assim. Nós terminamos por aqui, senhor? Eu preciso—”**

**(tradução nossa)**

Foxy/Mason, mais tarde, ao falar da criatura no rio de sangue para Sissy, a heterocromia é usada como maneira de identificar quem é, tendo um destaque na página, apresentada em duas vinhetas diferentes:



Figura 17 — Foxy/Mason e Sarah no rio de sangue. Cena retirada da edição #3 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Narrador (Foxy/Mason): “Ele foi. Mas quando a besta veio... Mason não conseguiu levantar a sua espada.”

**(tradução nossa)**

Por último, em seu confronto com Death, Ginny explica que, ao roubar a chave que leva ao jardim quando era pequena, ela o escondeu dentro dos sonhos de uma criança com um olho de cada cor:





Figura 18 — Após sofrer um ataque de Death, que atira em Foxy/Mason, Ginny tenta forçar os dois a saírem do local. Cena retirada da edição #5 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Sissy: “Fox, eu ainda preciso que você segure a minha mão...!”

**Ginny: “Ele está vindo. Ouça-me. Vocês dois, ouçam-me. Você! Quando eu era uma garota, eu fiz uma coisa ruim. Eu estava com medo de ser pega, então eu fechei a coisa e escondi a chave. Quando eu estava grande, eu precisei de um lugar melhor pra esconder. Eu escolhi o sonho de uma garota de cores de olhos diferentes para que eu pudesse encontrar de novo. Aquela chave é tudo. Você entende? Ele não pode encontrar aquela chave. Você. Nada do que você vê aqui é real. Você não pode morrer aqui porque você já está morto. Você se afogou. Deuses podem morrer aqui, ceifeiros podem perder a forma, mas mortais? Mortais só podem— Tire ela pela parte de trás— Vai!”**

**Foxy/Mason: “O que é você— Ceifeira, deusa ou mortal?”**

**(som de explosão)**

**(tradução nossa)**

Como seu casaco, a heterocromia, que também faz parte de seu design de personagem, ajuda a enaltecer a herança sobrenatural de Sissy diante dos demais, sendo estes humanos ou ceifeiros, por ser a única personagem de *Pretty Deadly* que possui essa diferença.

As vinhetas na figura 17, como na figura 10, são divididas pelo rio de sangue, em sua maioria, mostrando assim uma sequência das ações e reações tanto de Sarah e Foxy/Mason, diante da criatura no rio de sangue. No entanto, Ríos utiliza-se das vinhetas comuns, ou seja, retangulares, para dar destaque aos olhos do bebê, que são um traço físico de identificar Sissy, tanto quanto o casaco de abutre que ela usa quando mais velha. Como o casaco, seus olhos também permanecem após sua metamorfose, mas algo mais é adicionado a seu novo design: como visto na figura 10, Sissy se transforma conforme Death morre, e seu balão de fala também ganha a sombra, a qual identificamos como sendo uma forma de revelar sua autoridade e até mesmo representar uma sobreposição de vozes, como é comum em filmes de terror que possuem figuras sobrenaturais — em sua maioria, demoníacas.

A diferença entre Sissy e Death, entretanto, é que a sombra de seu balão é branca ao invés de vermelha. O branco representa, no Ocidente, pureza e inocência, como também virgindade e o paraíso cristão. Costumeiramente, o branco representa o bem em artes visuais, enquanto que o preto representa o mal.

Segundo Bourne, a cor também pode representar espiritualidade, fé, humildade, proteção e perfeição. É a cor usada em casamentos, para representar não apenas pureza

e virgindade, assim como novos começos na vida de quem os usa. No entanto, em outras culturas, como a chinesa, o branco também pode representar luto, sendo a cor preferida para viúvas e para enterros. Para o budismo, o branco representa renascimento e é costume em países de em que o budismo é a religião oficial, como no Camboja, em que os parentes do morto usam branco para assegurar que ele renasça. Já na Austrália, algumas viúvas de algumas tribos das Primeiras Nações do país usam branco sob a forma de um boné ou boina. Quanto mais grosso for o material, mais representativo é o luto. Ao final do luto, o objeto é colocado no túmulo do marido.

No século XVI, o branco também representava, para a realeza, a cor do luto na Europa, moda que se alastrou entre as rainhas para representar seu sofrimento. Em outras culturas, o branco também pode ser usada para representar uma figura religiosa, como no Catolicismo, em que o Papa, a figura central da Igreja Católica, usa vestimentas brancas, representando a sua importância diante de outras figuras dentro da Igreja, que costumeiramente vestem a cor preta e com manteletes por cima.

Em Sissy, todas essas leituras são possíveis para a utilização da sombra branca em seu balão de fala. De certa forma, Sissy representa a inocência pela sua idade, mas também a humildade por conta de sua fala quando se depara com as Shield Maidens, na figura 4. Esse seu diálogo contrasta diretamente com Death, que possui uma atitude mais arrogante e orgulhosa durante o quadrinho, pela maneira como fala com seus subordinados e até mesmo com Beauty, não aceitando nem mesmo a sua morte e nem a dela.

Com a morte de Death ela se transforma em algo diferente, acentuado não só pela mudança visual graças aos desenhos de Ríos de sua transformação (figura 10), como pelo balão de fala branco — duas coisas que indicam um novo reinado no mundo dos mortos e um renascimento por parte de Sissy, o que o branco também é capaz de representar. O balão de Sissy também pode representar o momento de paz que se situa em todos os mundos após a derrota de Death, assim como da própria personagem com ela mesma, tendo encontrado seu caminho e sua verdadeira função, encontrando assim paz ao não se ver mais como um monstro, como foi sua primeira reação ao descobrir que era a próxima morte, como podemos ver na figura 27.

O luto pode ser representado pelo branco em algumas culturas, além de autoridade religiosa e religiosidade, acabam por se encaixar também no uso do branco como sombra de fala de Sissy. Ela, ao final, se torna deusa da morte, o que é posição de uma figura religiosa, embora não se saiba exatamente qual seria a religião ou crença —

ou de qual povo. O branco, ao representar uma figura de autoridade e ser usado em um símbolo do sobrenatural e posição para o resto dos ceifeiros, é como uma dupla confirmação do poder de Sissy ao final do primeiro volume de *Pretty Deadly*.

### **3.3. A ruptura de Death e a mudança de poder de Death para Sissy**

Em se tratando da ruptura de Williams, como falamos sobre no capítulo anterior, que possui relação com o signo psicológico — dentre os quatro delimitados pelo autor, sendo eles: o signo histórico (morte como acontecimento histórico, presente em crônicas e documentos da época), o signo sociocultural (a mudança de poder na época, que pode ser vista através da literatura da época), o signo psicológico (na poesia, com o eu-lírico sofrendo a perda da pessoa amada, tendo um abalo emocional e psicológico diante de sua morte) e o signo semiológico (pois há relação com outros sistemas e signos da época, pois a morte é um evento cultural que varia entre culturas e épocas) —, em Sissy ocorre a partir da ruptura de Death, pois ela é uma das consequências de seu luto, assim como é a causa e consequência da morte de Death.

Enquanto que não há luto excessivo a ponto de modificar o pensamento e emocional da personagem que configurem a exata ruptura que Williams explica em seu artigo, não se pode dizer que ela não existe em Sissy. Suas metamorfoses, as quais veremos a seguir, possuem relação direta com a ruptura e a morte de Death, já que é a partir dela que ocorre a mudança de status e poder. Segundo Williams, sofrer pela morte da amada faz com que o amor se misture com a morte, de modo que deixar de amar é morrer e nem mesmo a morte, física e final, consegue libertar a pessoa de seu amor, bem como da pessoa amada.

Com Death em uma posição de poder, essa melancolia diante da morte de Beauty acaba por afetar aqueles que ele governa, incluindo sua sucessora. Sissy é vista não como uma mudança natural, que ocorre com todos os deuses da morte, mas como uma ameaça aos seus planos. Dessa forma, Sissy sofre consequências diretas após a morte de Beauty — torna-se um alvo a ser eliminado, para que o plano de Death se torne realidade —, mas também sofre consequências após a morte de Death, bem como o resto do(s) mundo(s).

Há uma promessa de um novo governo conforme o ciclo de Death acaba e o de Sissy se inicia, o que faz com que a mudança de poder já se inicie com o nascimento de Sissy, porque causa a rebeldia de ceifeiros, como Johnny e Molly, que passam a agir *contra* Death.



Podemos afirmar isso porque, embora não se saiba quando Johnny e Molly começaram a desafiar Death, o roubo de Johnny só pode ter ocorrido *depois* do nascimento de Sissy, pois o documento parece ser o contrato entre Foxy/Mason e o deus da morte, que força Ginny a ficar presa ao mundo dos mortos. É somente após a sua destruição que Foxy/Mason passa a fugir de alguém, e se a missão de Alice, que era recuperar o documento, torna-se levar Ginny de volta ao mundo dos mortos, podemos concluir que o documento se tratava de seu aprisionamento.

A mudança de poder de Sissy também se inicia com seu nascimento, pois marca o fim do ciclo de Death, o qual parece ser notado por aqueles ao seu redor. Como visto na figura 8, Beauty descobre sobre o fim de Death ouvindo de outras pessoas, as quais observa, o que significa que não é um segredo para as demais criaturas sobrenaturais que habitam o mundo dos mortos.

Essa mudança de poder, de Death para Sissy, também pode ser vista visualmente, ao final da edição três e início da edição quatro. Após ter sua origem revelada por Foxy/Mason, ele e Sissy são tragados para dentro de um rio, porque estavam em seu caminho quando Sissy exigiu respostas. A edição três acaba com Sissy a afogar-se como Foxy, e a quatro começa com o seguinte painel e comentário de Bunny:



**Figura 19 — Sissy após ser tragada pelo rio, afogando-se. Cena retirada da edição #4 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Butterfly: “O que aconteceu quando as chuvas vieram, Bunny?”**

**Bunny: “Sissy nasceu do rio, e para o rio ela retornou.”**

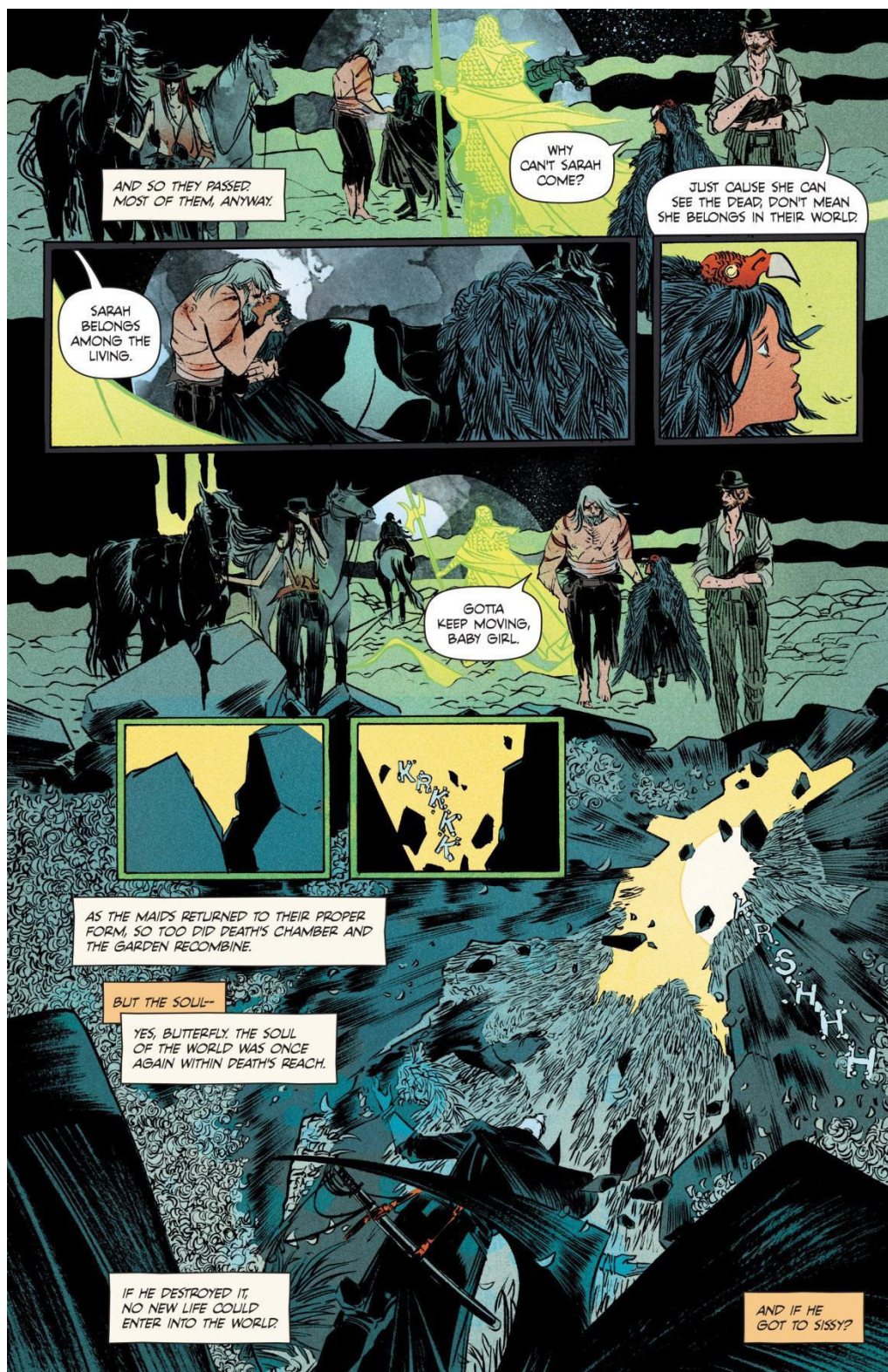
**(tradução nossa)**

Podemos ler essa cena como uma ressurreição, pois alusão direta ao seu nascimento em um rio de sangue, como podemos ver na figura 18. Ao sair do rio na figura 20, Sissy então parece aceitar seu posto como deusa da morte, embora ainda haja dúvidas, e se encaminha para o mundo dos mortos, junto de Molly Rave, Johnny Coyote, Deathface Ginny, Sarah e Foxy/Mason.

Como em outras cenas desenhadas por Emma Ríos que vimos nessa dissertação, há uma cena principal, e o uso das vinhetas para revelar detalhes, como é o caso das mãos de Sissy, da cabeça, dos lábios, o que dá a alusão de afogamento.

Também poderíamos especular que essa mudança de poder dá-se a partir de sua própria morte. Embora não há indícios que Sissy tenha morrido, o mesmo se pensa de Foxy/Mason, que também foi tragado pelo rio e encontrado por outro ceifeiro — Ginny — e Sarah. No entanto, quando estão prestes a entrar no mundo dos mortos, Sarah é forçada a se despedir, pois não pode entrar se estiver viva:





**Figura 20** — Foxy/Mason se despedindo de Sarah, pois ela não pode acompanhá-los por estar viva. Cena retirada da edição #5 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Bunny: “E então eles passaram. A maioria deles, ao menos.”

Sissy: “Por que Sarah não pode vir?”

**Johnny: “Só porque ela pode ver os mortos não significa que ela pertence no mundo deles. Sarah pertence entre os vivos.”**

**Foxy/Mason: “Temos que continuar a nos moves, menina.”**

**Bunny: “Com as Maids retornando à sua forma original, os quartos de Death e o jardim também começaram a se unir.”**

**Butterfly: “Mas a alma—”**

**Bunny: “Sim, Butterfly. A alma do mundo estava mais uma vez próxima de Death. Se ele a destruísse, nenhuma nova vida poderia entrar no mundo.”**

**Butterfly: “E se ele chegasse até Sissy?”**

**(tradução nossa)**

Mais tarde, quando Foxy é atingido por um tiro de Death, Ginny o confronta (figura 19), dizendo-lhe que já está morto e por isso não pode morrer novamente, ainda mais nos domínios de Death. Podemos, portanto, especular que Sissy também pode ter morrido durante a cena no rio, pois não sabemos dizer se era considerada “morta” — ou seja, já era uma criatura sobrenatural no momento que sai do rio — quando nasceu ou se estava viva e foi necessária essa morte para que pudesse também seguir para o mundo dos mortos. Como Foxy/Mason, foi liberada a sua entrada no mundo dos mortos somente após a cena no rio, que simboliza uma ressurreição, e não há indícios dizendo que ela poderia entrar mesmo se o afogamento não tivesse ocorrido.

O que oficializa a mudança de poder, no entanto, é a metamorfose física de Sissy. No entanto, até lá, a essa mudança de poder parece prometida a Sissy. Como Zipes fala sobre em seu livro *Fairy tales and the art of subversion* (2006), um dos elementos dos contos de fadas, herdado de sua origem nos contos populares, é a opressão presente nas histórias, sofrida pelo protagonista, aos quais sofre diversas provações e peripécias até o fim da história, quando alcança um final feliz — ao qual, segundo Zipes, é um dos objetivos dos contos populares, pois:

[E]ram aqueles atos simbólicos nos quais eles enunciavam suas aspirações e projetavam a possibilidade mágica em uma seleção de formas imaginativas de forma que qualquer um poderia ser um cavaleiro em armadura brilhante ou uma princesa amável. (ZIPES, 2006, p. 7, tradução nossa).<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> [T]he oral folktales were those symbolic acts in which they enunciated their aspirations and projected the magic possibility in an assortment of imaginative ways so that anyone could become a knight in shining armor or a lovely princess. (ZIPES, 2006, p. 7)

Em *Pretty Deadly*, este “final feliz” que ocorre após as provações de Death serem vencidas por Sissy ocorre ou é implicado na página final do quadrinho, quando Sissy adentra o jardim e se reúne com Bunny e Butterfly, como vimos na figura 14, deixando implícito que a ordem das coisas enfim é restaurada após anos de tentativa de desequilíbrio, causados por Death.

Como em contos de fadas como *A Bela Adormecida* ou *A Branca de Neve e Os Sete Anões*, que já serviram de exemplo anteriormente, e outros, tudo é restaurado após a morte dos antagonistas, muitas vezes criaturas mágicas, como Malévola ou a Rainha Má, respectivamente. A paz se instaura no reino com a sua derrota. O mesmo pode ser visto em *Pretty Deadly*, com a queda de Death e a ascensão de Sissy.

### **3.4. As metamorfoses de Sissy: função da história**

#### **3.4.1. De personagem aparentemente secundária para protagonista**

Sissy possui uma mudança de função na história conforme *Pretty Deadly* gradualmente avança. Nós sabemos que ela possui certa importância dentro do enredo por ser a primeira personagem apresentada pelo narrador — Bunny, que conta a pedido de Butterfly — da história principal:





**Figura 21 — Sissy chamando a atenção das pessoas para começar sua apresentação. Cena retirada da edição #1 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Sissy: (imitando o som de um pássaro)**



**Bunny: “A garota do casaco de abutre. É um bom lugar para começar.”**

**(tradução nossa)**

Com a história começando *in media res*, algo que é especificado por Butterfly, como vemos na figura acima (figura 22), o fato de que é nomeada como a garota com o casaco de abutre lhe dá certa importância para a trama, fazendo dela uma personagem central, mesmo que não saibamos a razão para isso. Como Death, o leitor descobrirá aos poucos que Sissy acaba por ser a personagem principal deste volume de *Pretty Deadly*, ao lado de Ginny, por ser a próxima deusa da morte. No entanto, isso só é descoberto no meio da história, na edição número três, quando Foxy/Mason revela a continuação da história de Beauty e Death, a qual Sissy conhece bem por ser quem a apresenta ao público das cidades onde passam.

Junto com o leitor, ela descobre sua própria função dentro dos acontecimentos de *Pretty Deadly*, parecendo ter as mesmas perguntas de quem lê o quadrinho. De certa forma, as cenas de Sissy estão sempre no ponto de vista dela, porque é ela quem busca respostas para suas perguntas e é a única personagem que não sabe o que está acontecendo. Ninguém diz a Sissy quem está perseguindo-os ou o que o documento roubado por ela significava. Ela é a única personagem de todas as existentes do primeiro volume do quadrinho, com exceção de Cyrus, filho de Sarah, que não tem ideia do que está acontecendo. É, portanto, a partir dela e de sua busca por respostas que o leitor é apresentado ao mundo de *Pretty Deadly*.

Podemos usar como exemplo a personagem Harry, da série de livros *Harry Potter*. Para apresentar o universo criado, J. K. Rowling utiliza uma personagem que não teve contato com magia durante grande parte de sua vida, e por isso cada detalhe do mundo nos é apresentado através de suas perguntas e desse desconhecimento por parte de Harry. A cultura bruxa e os acontecimentos históricos são aos poucos apresentados para ele e para o leitor, sendo que o ponto de vista de todos os livros são dele. Assim, a cada nova descoberta que faz sobre os bruxos, nós também aprendemos sobre o assunto.

Curiosamente, Harry também possui relação com a morte, seja ela personificada ou por tê-la vencido uma série de vezes, além de também possuir uma importância maior para a história, tanto que é seu nome que vem ao título.

Esperamos, assim, por todo o quadrinho para ver qual a relação de Sissy com Ginny, principalmente porque o resumo da história em diversos locais e apresentação do quadrinho falam sobre a filha da morte e não sobre Sissy. No site da Amazon, o resumo

disponível, também existente no site da editora, que trata especificamente da história diz: “A filha da morte cavalga no vento em um cavalo feito de fumaça e sua face carrega as marcas de caveira de seu pai. Sua origem é uma história de retribuição tão lindamente exuberante quanto é inflexivelmente selvagem” (tradução nossa).<sup>18</sup>

A primeira *preview* do quadrinho, disponibilizado pela editora, no site *Comics Alliance* menciona no subtítulo Bunny, Butterfly e Ginny. Sobre o resumo disponível: “Pretty Deadly é um quadrinho de faroeste/horror que conta a história da filha da Morte, contada do ponto de vista de uma borboleta e um coelho morto” (tradução nossa).<sup>19</sup> Uma *preview*, em histórias em quadrinhos, é quando uma editora libera algumas páginas, normalmente as primeiras, para um site especializado, para que leitores novos e velhos possam ver do que se trata a obra ou a edição, como uma leitura inicial e de graça, o que dá publicidade para a história e a leva para um público maior.

Sendo assim, não há inclusão nenhuma sobre Sissy e por isso não se espera que sua importância seja tão grande. Há, portanto, uma mudança dentro da própria história quanto a personagem: Sissy começa como uma personagem chave, por seu destaque dado pelos próprios narradores, mas ela é aos poucos elevada para personagem principal junto de Ginny. Tanto que, na primeira leitura feita deste quadrinho, quando somente havia a primeira edição disponível, ao invés das cinco que fecham o primeiro volume de *Pretty Deadly*, ficou a impressão que Sissy seria testemunha dos acontecimentos insólitos, destacando assim um elemento dos contos de fadas, não que seria uma personagem também sobrenatural.

Essa origem desconhecida também pode ser relacionada em *O maravilhoso mágico de Oz*. Escrito por L. Frank Baum, é uma série de catorze livros infantis centrados no Mundo de Oz. O primeiro livro conta a história de Dorothy Gale quando ela é transportada para o Mundo de Oz por um tornado. Para voltar para casa, ela precisa falar com o Mágico de Oz para que ele a ajude, assim encontrando companheiros nessa viagem. No entanto, ao chegar até a cidade e realizar as provas pedidas pelo mágico, descobre-se que ele é, na verdade, uma farsa, nunca tendo possuído magia.

---

<sup>18</sup> “Death’s daughter rides the wind on a horse made of smoke and her face bears the skull marks of her father. Her origin story is a tale of retribution as beautifully lush as it is unflinchingly savage.”

<sup>19</sup> “Pretty Deadly is a western/horror comic that chronicles the story of Death’s daughter, as told from the point of view of a butterfly and a dead rabbit.”

O segundo livro de Oz, *A maravilhosa terra de Oz* (tradução nossa)<sup>20</sup>, conta a história de Tip, logo após os eventos do primeiro livro. Tip, um menino órfão, foge de sua vida ao lado de sua controladora guardiã e antagonista do livro, e se encontra com personagens antigas do primeiro livro bem como novas. Após uma série de problemas criados por Mombi, sua antiga guardiã, descobre-se que Tip é na verdade a princesa de Oz, Ozma, herdeira do trono. Quando o Mágico de Oz assumiu o trono, ela foi escondida. No entanto, o Mágico de Oz a encontrou e a levou a Mombi, que transformou Ozma em um menino, Tip, para melhor escondê-la e assim impedi-la de assumir o trono.

Aceitando seu destino, Ozma/Tip aceita que Mombi a transforme de novo em uma garota, de forma que ela possa assim assumir o trono, de forma que a profecia envolvendo a verdadeira herdeira de Oz é cumprida, estabilizando o governo, quando Ozma se torna rainha.

A história de Ozma/Tip possui similaridades quanto à história de Sissy. Ambas são personagens que nem elas e nem o leitor sabem a sua real função ou sua importância até o final da história, de forma que o leitor descobre junto delas através das revelações de uma segunda personagem — o guardião de ambas, como Foxy/Mason no caso de Sissy e Mombi, no caso de Ozma/Tip. Além disso, ambas possuem suas origens escondidas das mesmas, embora por razões diferentes. Quando essas origens são descobertas, é revelada a grande importância das personagens dentro de toda a história, como figuras não apenas sobrenaturais (uma deusa, a outra rainha de um país mágico, o que deixa implícito que também pode fazer magia).

Também há a metamorfose de ambas as personagens ao final da história, antes de poder assumir as responsabilidades de sua herança sobrenatural. Tip se transforma em Ozma, mudando o gênero, enquanto que Sissy se transforma em uma criatura com corpo de abutre e cabeça de menina, que veremos a seguir.

### **3.4.2. Sissy e os obstáculos de Death**

Como Ozma/Tip, Sissy também precisou passar por várias provações e obstáculos antes de ser revelada como deusa da morte, e até mesmo depois, para assumir sua posição. Como falamos sobre no capítulo anterior, a mudança de Death

---

<sup>20</sup> *The Marvelous Land of Oz*, sem tradução aparente em português.

para o antagonista da história foi através das peripécias que colocava à frente de Sissy, de modo que a forçava a vencê-las, mesmo quando não se sabia quem estava colocando.

Os obstáculos citados são comumente sob a forma de outra pessoa: Alice, mais de uma vez; a própria Ginny e seu desejo de vingança contra Foxy/Mason; as Shield Maidens; e o próprio Death. Essas provações — um elemento dos contos de fadas, segundo Zipes, que simbolizam o poder dentro da história, e seu impacto na vida das personagens — e a maneira como são dispostas são resolvidas muitas vezes sob a forma de uma luta entre as personagens. Alice contra Johnny, Alice contra Sarah, Alice contra Ginny, Ginny contra Foxy/Mason, Ginny contra Alice, Johnny contra Alice, Death contra o grupo (composto de Sissy, Ginny, Foxy/Mason, Johnny e Molly), e por fim Beauty contra Death. Somente a provação de Sissy, contra as Shield Maidens, é feita na base da argumentação, para que elas os deixem passar.

Essas batalhas lembram um pouco a estrutura das batalhas de animês e mangás, principalmente os *shounen*, ou seja, aqueles voltados para adolescentes e jovens adultos do gênero masculino.

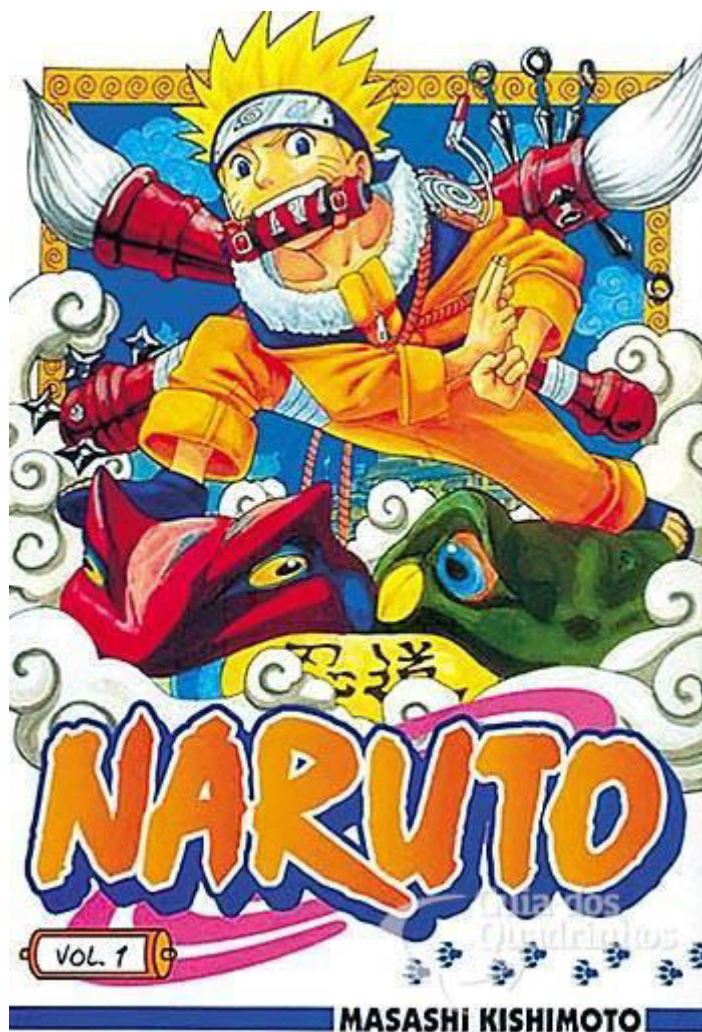
De Guzman, em matéria para promover o quadrinho no site da editora *Image Comics*, foi a primeira a fazer a assimilação de *Pretty Deadly* com animês e mangás, com seus traços e suas inspirações nos quadrinhos japoneses. Aqui, entretanto, levantamos a hipótese de que a estrutura de combate nas lutas e obstáculos na história de Sissy possui inspirações nos quadrinhos japoneses.

Mangás e animês são os nomes para quadrinhos e desenhos animados japoneses, respectivamente. Como as histórias feitas no Ocidente, mangás e animês possuem gêneros específicos e alcançam nichos diferentes da população, como Luyten explica:

Após a Segunda Guerra Mundial houve mais modificações na estrutura editorial dos mangás com uma produção específica para o público adolescente, dividido em sexo: quadrinhos para garotas (*shojo manga*) e rapazes (*shonen manga*) cobrindo uma faixa etária aproximadamente de 12 a 18 anos. (LUYTEN, 2014, p. 04).

É uma indústria forte, com grande influência na economia do país, que importa mangás e animês para o mundo todo. Ao falar sobre a indústria de mangás no Japão, Carlos (2009), em seu artigo “Mangá: fenômeno comunicacional no Brasil”, explica relata: “[c]onforme Gravett (2006, p. 156), estima-se que a indústria de Mangás tenha um lucro anual de 5 bilhões de dólares embora tenha somente há pouco tempo se despertado para o mercado internacional” (CARLOS, 2009, p. 9).

O gênero *shonen*, embora seja voltado para adolescentes, possui leitores de todos os nichos. Mangás conhecidos mundialmente, como *Naruto* (primeiro capítulo publicado em 1999, concluído em 2014) e *Cavaleiros do Zodíaco* (no original, *Saint Seiya*, com primeiro capítulo publicado em 1985, concluído em 1990), são todos desse gênero, que continuam a fazer muito sucesso.



**Figura 22 — Capa da primeira edição brasileira de *Naruto*, primeiro publicada em 1999 no Japão e em 2007 no Brasil. Retirado do site *Guia dos quadrinhos*.**

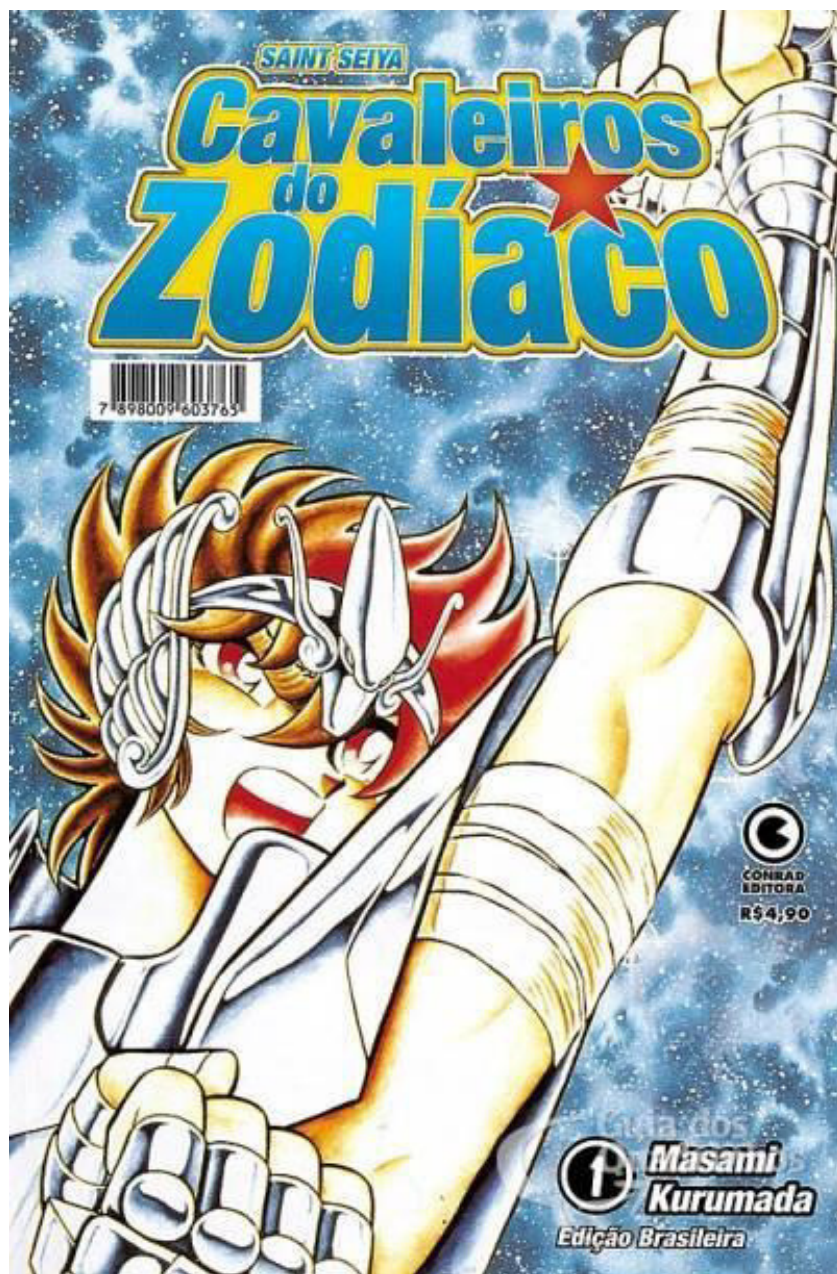
Todos eles possuem diversas personagens e são conhecidos por suas lutas e estéticas das mesmas. Diferente de quadrinhos americanos de super-herói, em que grupos lutam contra inúmeros inimigos ao mesmo tempo, fazendo colaborações e combinações de poderes para se derrotar um ou mais adversários ao mesmo tempo, em mangás é costume que cada personagem lute contra outra sozinha.

Mesmo se seus companheiros de equipe estiverem presentes e disponíveis para lutar, raramente se envolvem. Na maioria das vezes, são apenas testemunhas da luta ativamente. Não é uma regra para todos os mangás *shonen*, claro, e há exceções, mas é comum que um obstáculo em forma de oponente seja enfrentado por uma personagem que então permite que outras avancem e assim vai, até que a personagem principal da história consiga chegar ao oponente principal e possa lutar contra o mesmo. As lutas então são dispostas por vários capítulos, que se dividem para mostrar várias lutas diferentes, ou focam-se em uma de cada vez, por vezes variando entre capítulos as personagens que estão a lutar.

Este modelo funciona porque a maioria dos mangás *shonen*, principalmente os mais populares, são publicados semanalmente, um capítulo de aproximadamente vinte páginas por semana, havendo raras paradas, por conta de feriados especiais etc. São vendidos como revistas com vários capítulos de histórias e então, após um número de capítulos, eles são separados em publicações próprias, como os volumes de *Pretty Deadly*. É comum que quando uma edição brasileira alcance a edição japonesa, haja alguns meses sem que ele seja publicado, esperando que os capítulos acumulem para serem lançados de uma vez dessa forma.

Um exemplo deste tipo de luta está presente no mangá e animê *Cavaleiros do Zodíaco*. A narrativa é sobre a existência de um lugar chamado Santuário, na Grécia, onde são treinados cavaleiros para representar as constelações existentes, como Leão, Pégaso, Andrômeda etc, embora hajam outros centros de treinamento espalhados pelo mundo. São guerreiros que na verdade lutam pela deusa Atena, que foi escondida por um rico japonês para protegê-la de um de seus guerreiros que resolvem assumir o controle.





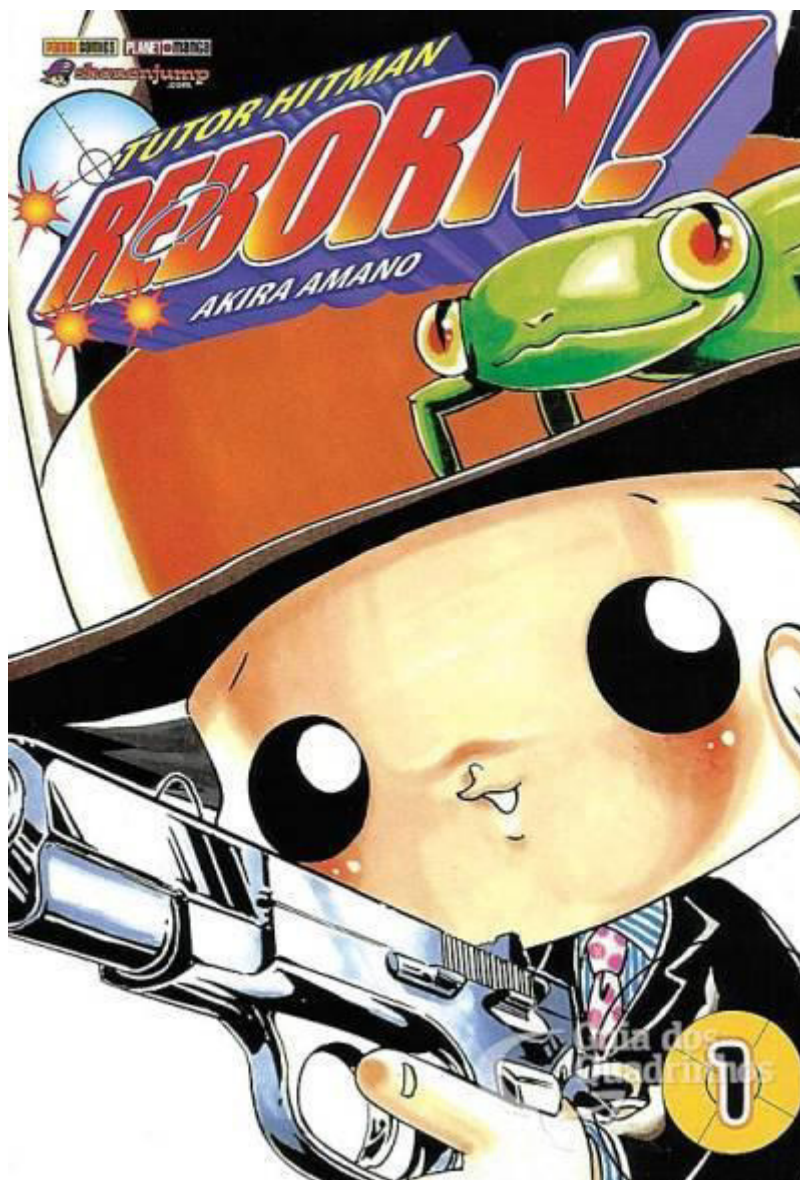
**Figura 23 — Capa da primeira edição brasileira de *Cavaleiros do Zodíaco*, primeiro publicada em 1985 no Japão. Esta edição foi publicada em 2004, no Brasil, tendo uma anterior, iniciada em 2000. Retirado do site *Guia dos quadrinhos*.**

Muitas lutas do mangá possuem como objetivo salvar a deusa de uma morte iminente. Sendo assim, eles precisam vencer o inimigo em um curto espaço de tempo. Na primeira grande história relacionada a isso, é necessário vencer o Mestre do Santuário grego, que atacou Atena. Se não chegarem a tempo e o derrotarem, ela morrerá por não conseguir impedir sua própria morte usando seus poderes

sobrenaturais. Para isso, precisam passar pelos doze santuários dos doze cavaleiros de ouro, que representam o Zodíaco. Assim, algumas personagens vão ficando para trás para lutar contra os cavaleiros de ouro, enquanto outras conseguem avançar e assim chegar mais rápido na casa do Mestre.

Há também o modelo de luta em que é requerido que as personagens batalhem se quiserem avançar, como se fosse um torneio. Não é permitido a passagem de nenhuma personagem até que se passe por aquele oponente, de forma que as personagens vão se revezando para derrotarem os inimigos. Por vezes, há inimigos específicos para cada uma das personagens ao lado do protagonista.

Um exemplo desse tipo de luta é o mangá *Mentor Hitman Reborn!* (primeiro capítulo publicado em 2004, concluído em 2012), que um menino atrapalhado de catorze anos descobre que será o próximo na linha de sucessão de um chefe da máfia. Tendo nenhuma experiência quanto a isso, um professor é estipulado para ele para que o ensine a lutar e a ser um bom chefe da máfia:



**Figura 24 — Capa da primeira edição brasileira de *Mentor Hitman Reborn*, primeiro publicada em 2004 no Japão e em 2013 no Brasil. Retirado do site *Guia dos quadrinhos*.**

Em determinado momento, a sua posição como sucessor do chefe dos Vongola, a família, é ameaçada por outro candidato que se diz ser o verdadeiro sucessor. Para lidar com este problema, uma luta tradicional é requerida, de forma que o sucessor e seus guardiões — em *Mentor Hitman Reborn!*, o chefe da máfia possui seis guardiões que são seus companheiros mais próximos e que juraram protegê-lo até o fim, sendo importantes para a hierarquia e estrutura da família — precisam batalhar um contra o guardião do outro. As batalhas são escolhidas diante dos temas de cada guardião. O guardião da Tempestade de um grupo deve lutar contra o outro guardião da Tempestade.

Chuva contra Chuva, até chegarem aos sucessores à chefia da família Vongola, que são conhecidos como os guardiões do Céu. Cada uma dessas lutas é feita em um dia, e não é possível lutar uma mesma personagem duas vezes.

Um detalhe em ambos esses modos de luta, em que se é possível passagem e o que não se é possível, parecendo um torneio, é que as personagens que ajudarão o protagonista são apresentados antes dessas lutas. Se a luta é um arco da história geral, representando uma nova história dentro do título, com um novo enredo, o primeiro arco dos mangás é, normalmente, a apresentação das personagens que auxiliarão o protagonista, desenvolvendo a relação deles e a amizade, antes de lançá-los contra um inimigo em comum.

O primeiro arco de *Cavaleiros do Zodíaco* seria uma competição pela armadura de Sagitário, o que nos revela cada uma das personagens principais que ajudarão o protagonista, Seiya, a enfrentar seus inimigos no futuro. Em *Mentor Hitman Reborn!*, o primeiro arco trata de histórias independentes e humorísticas sobre o dia a dia de Tsuna, o protagonista, conforme sua vida é aos poucos modificada pela presença de seu professor, Reborn. São apresentadas novas personagens tanto para Tsuna quanto para os leitores, e sua relação entre eles é também apresentada aos poucos, havendo assim certo desenvolvimento de como se encontram, para firmá-los como amigos para o que está por vir — inimigos poderosos e lutas para garantir a sucessão e o poder dos Vongola.

Em *Pretty Deadly*, vemos um pouco de ambos os estilos de luta: tanto aqueles que ajudam a personagem principal a avançar enquanto outros lidam com seus oponentes (Alice vs Sarah, por exemplo, na segunda edição), quanto lutas que precisam ser realizadas para se chegar a um objetivo (Ginny vs Alice, seguida de Johnny vs Alice, na quinta edição). Todas possuem um contexto, mas são feitas de maneira individual, com pouca ou quase nenhuma participação de uma segunda personagem.

Johnny é encontrado por Alice na primeira edição, em um bordel, junto de seu grupo. Ela o enfrenta dando-lhe um tiro e o incapacitando de enfrentá-la propriamente (figura 15).

Mais tarde, é Sarah quem enfrenta Alice para atrasá-la por tempo o suficiente para que Foxy/Mason e Sissy escapem, embora a luta não seja mostrada — revela-se apenas o final, em que há a vitória de Alice, com seu grupo subjugando o de Sarah. A chegada de Ginny, então, inicia mais uma luta individual, que possui inúmeras páginas que a ilustram em sua totalidade, resultando na vitória de Ginny. E mesmo havendo uma tentativa de ser ajudada por Sarah, Alice a atinge com uma faca para que ela não

atrapalhe mais, sem parar sua luta com Ginny. Com a vitória de Ginny, ela avança para seu objetivo principal, Foxy/Mason, ao qual também o derrota e só não o mata porque sabe que é primeiro necessário impedir seu pai.

A próxima luta é mais uma vez de Alice, sob ordens de Death. Começa com Alice contra Ginny, com as duas se enfrentando próximo aos portões do mundo dos mortos. A luta é vista por Johnny, Molly, Sissy, Sarah e Foxy/Mason, e com a queda de Ginny diante de ferimentos feitos antes, primeiro contra a primeira luta contra Alice e, mais tarde, contra Foxy/Mason, Johnny imediatamente assume a luta, enfrentando Alice com uma espingarda.

É somente depois de sua vitória que o grupo em prol de Sissy pode avançar, em que há o confronto com as Shield Maidens, como podemos ver na figura 4. Não há uma luta, neste caso, como já mencionamos acima. Há uma confirmação do poder e direito de Sissy em entrar no mundo dos mortos, por ser a próxima deusa da morte. Por fim, encaminham-se para a luta final, contra Death. Ainda que esta possua inúmeros combatentes, preparados para enfrentarem o oponente ao mesmo tempo, Death é enfrentado separadamente. Johnny é retirado de combate assim que adentram, por um tiro que o retorna à forma original, Molly ficando próximo dele, sem se afastar e, portanto, distraída.

Ginny e Foxy/Mason conseguem proteger Sissy, mas Foxy/Mason é atingido por um tiro e também não consegue ajudar. Ginny enfrenta, então, seu pai sozinha, tanto para matá-lo quanto para proteger Sissy de futuros ataques, sendo a única possível neste momento. No entanto, também recebe um tiro e é derrubada.

Ao falhar e estar prestes a morrer, quem aparece é Beauty, tornando-se uma oponente surpresa quando retira a espada de Death de sua bainha e o ataca por trás, dizendo que irá libertar a todos. Essa ação culmina no fim do reinado de Death e no início do de Sissy — Beauty auxiliando assim em sua própria libertação (figura 10).

Assim sendo, a maior parte dos obstáculos físicos de Death contra Sissy são sob a forma de pessoas, o que força a necessidade de uma batalha. No entanto, essas batalhas são sempre individuais, feitas principalmente por personagens que Sissy vai conhecendo ao meio do caminho, primeiro durante a sua fuga e depois durante a sua ida até o mundo dos mortos para destituir Death. Como em mangás como *Mentor Hitman Reborn!*, ela vai ganhando pessoas para a sua causa, por mais que eles já soubessem do que ela se trata e ela não, de forma que estão dispostos a lutar e morrer por ela, mesmo que por razões diferentes.



### 3.5. As metamorfoses de Sissy: mudança de pensamento

Além da mudança de função da história, também há uma mudança de pensamento em Sissy. Se compararmos a personagem da primeira edição com ela na quinta, veremos certo amadurecimento conforme Sissy vai descobrindo sobre o mundo ao seu redor e os segredos mantidos pelas outras personagens — principalmente Foxy/Mason.

Na primeira edição, Sissy é contadora de história, especificamente a “A canção de *deathface* Ginny”. Embora seja uma criança, é maliciosa o suficiente para roubar de Johnny quando ele implica com ela, sobre seus olhos, como retaliação por isso. Ao mesmo tempo, demonstra atos de bondade para com outras personagens, como um senhor que lhe dá dinheiro por ouvir a canção e então lhe sussurra algo no ouvido, com o qual ela responde que rezará pelo mesmo (figura 17).

Também é bondosa com Cyrus, que ao chorar por não querer que ela vá embora quando os cavalos estão descansados e Sissy e Foxy/Mason precisam continuar a caminho por conta de alguém — Alice, no caso — a persegui-los, ensina-o a canção de Ginny como maneira de consolar Cyrus, que não quer que ela vá embora:



Figura 25 — Foxy/Mason e Sissy preparam-se para ir embora da casa de Sarah.

Cena retirada da edição #1 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Homem sem nome: “Eles estão descansados. Estão se movendo de novo. Acabaram de atravessar o cume.”

**Foxy/Mason: “Você está bem para continuar?”**

**Dog: “Se estiver tudo bem, eu acho que vou ficar. Homem com uma arma aqui, talvez eles tenham mais inclinação a ter maneiras. Além disso...”**

**Foxy/Mason: “Dog, eu sou um estúpido filho da puta e eu—”**

**Dog: “Não, velhote. Cutuque um bisonte com frequência, você vai ser estraçalhado.”**

**Cyrus: “N-Não vá.”**

**Sissy: “Ei, ei... Vai ficar tudo bem. Cante uma canção. Você sabe essa? (começa a cantar) Tudo começou quando o homem maçon teve Beauty como sua noiva...”**  
**(tradução nossa)**

Mais tarde, sua casa é atacada e a irmã de Cyrus pede para que ele feche os olhos e cante, para não ver o que acontecerá com sua família — que está sendo ameaçada por um grupo de homens, comandado por Alice —, Cyrus se lembra da canção ensinada e a canta, mostrando assim o impacto que Sissy lhe deu ao ensinar a história de Ginny naquele momento, que fala justamente sobre vingança e desejo de reparação.

Sissy permanece alheia ao que está acontecendo até a terceira edição, pedindo a Foxy/Mason que lhe explique o que está acontecendo. Quando é revelada a sua origem, sua primeira pergunta a Johnny, na quarta edição (figura 31), é perguntar se ela é um monstro, diante de suas origens sobrenaturais, revelando assim certa dificuldade em aceitar essa nova realidade — mas não parece sentir dificuldade em aceitar que o sobrenatural existe, apenas o seu papel nisso tudo.

Na quinta edição, Sissy, por mais que tenha dúvidas sobre seu papel como próxima deusa da morte e do por que seria ruim se ninguém mais morresse, ainda não hesita em assumir a responsabilidade incumbida a ela. Quando chegam ao domínio da morte e Ginny pede a passagem para entrar para as Shield Maidens, sendo negada por sua participação na ruptura de Death, por ser filha de Beauty (figura 4). Sissy então se aproxima e argumenta com as Shield Maidens sobre si mesma e seu papel, descoberto agora:





**Figura 26 — Sissy argumenta com as Shield Maidens para adentrar no mundo dos mortos. Cena retirada da edição #5 de *Pretty Deadly*.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Sissy: “Eu estou cedo, eu acho. Ou tarde, talvez— Se as coisas deram tão errado quanto você diz. Eu não parece com muito, eu sei. Garota pequena, suja e mendiga. A verdade é, eu estou tremendo. Eu não... Eu não quero morrer. Não quero enfrentar um monstro. Não quero mesmo ser um. Mas se isso não é um sonho ruim... Bem. Eu nunca tive uma casa ou um propósito antes. Parece que esse caminho oferece ambos. Você vai nos deixar passar?”**

**Night Maiden: “Por você, nós abrimos os portões e abaixamos nossas armas... Porque você é a ascendente que usa a coroa de abutre.”**

**Day Maiden: “Por você, nós destruimos a divisão, agora desfeita... Porque você é a ascendente, e o que era dois...”**

**Shield Maiden (agora unida): “...Novamente é um.”**

**(tradução nossa)**

Podemos analisar a aceitação das Shield Maidens em dar passagem a Sissy como o primeiro passo em sua própria aceitação, diante de seu discurso. Embora esteja relutante em morrer ou lidar com a morte e ser “um monstro” ela mesma, Sissy vê que há um propósito à sua frente, algo que admite que nunca houve, e parece aceitar a ideia de ter uma função no mundo, além de contar histórias para pessoas por alguns trocados. Ela não sabe sobre sua origem e suas funções futuras há muito tempo — não se há uma passagem concreta de tempo em *Pretty Deadly*, de forma que saibamos exatamente quanto tempo se passou desde a primeira cena de Sissy à última, mas parecem ser dois, três dias no máximo, pela sequência rápida de eventos e cenário que muda constantemente — e mesmo assim vemos uma Sissy diferente da primeira edição.

Andreo analisou parte dessa metamorfose na personagem Chihiro, em seu artigo “As passagens para o outro-mundo no desenho animado *A Viagem de Chihiro*” (2015). Sobre isso, diz:

Se, por um lado, a transformação é uma espécie de castigo, por outro, é a oportunidade da menina mimada transformar-se também: ela passa de criança à adolescente, e da obediência ao autocontrole. Ela se torna, dali em diante, sob orientação de Haku, responsável pelo destino de seus pais. Apesar de sua insatisfação pelas escolhas paternas, seu amor filial não diminui e ela aceita o fardo da responsabilidade. (...)

Na modalidade optativa, podemos ver a resolução simbólica de alguns problemas que Chihiro parece ter antes da narrativa, seja pelo desacordo com a viagem para um novo lar, seja pelas transformações físicas e psicológicas pelas quais se passa quando se está chegando à adolescência. Esta fase da vida é a própria sala de espera para a vida adulta. Para Ando (2008), a aventura no mundo da bruxa Yubaba é a metáfora da passagem da infância para a puberdade pela qual a protagonista passa. Como muitas das personagens, Chihiro “está passando por uma crise de identidade em uma



espécie de outro mundo, pouco antes de enfrentar sua puberdade” (ANDO, 2008, p. 25). E a transformação de seus pais em porcos indica a perda de sua referência mais estável de identidade. A partir da transformação, a relação adultos responsáveis-criança precisa ser substituída por outra relação, na qual Chihiro toma a posição de quase-adulta responsável. Como não há imagem referencial dos pais ou adultos, ela mesma precisa ser a referência para si. Outras relações aparecem no decorrer da trama, e as personagens mais próximas a ela são revestidas de determinados papéis (...).

Os vários problemas de Chihiro e de diferentes personagens durante a narrativa secundária refletem questões do crescimento na narrativa primária, tanto no nível individual, como no nível mais amplo de uma reflexão do autor sobre a vida. A primeira delas diz respeito ao fato de Chihiro deixar o papel de filha, enquanto pessoa dependente, cujas decisões são limitadas, e passa para o papel de responsável pelos seus atos e pelo cuidado com os outros, e ainda diz respeito à resiliência: Chihiro precisa conseguir um trabalho pesado para ter o direito de salvar seus pais. Mesmo os trabalhos mais desagradáveis como o de lavar um deus fedorento. (ANDREO, 2015, p. 363-364)

Podemos ver detalhes desse crescimento espiritual em Sissy também, a partir das descobertas que faz sobre o mundo e sobre si. Muda espiritualmente conforme descobre o mundo novo que existe junto com o seu. A diferença é que Chihiro é acidentalmente transportada para um novo mundo, espiritual, de deuses e criaturas sobrenaturais, enquanto que Sissy apenas descobre que elas existem e convivem no mundo humano, além de ela mesma ser uma. Essa metamorfose também é parte dos elementos que constituem os contos de fadas, embora seja trabalhado de maneira mais simbólica neles.

Como dito no segundo capítulo dessa dissertação, para Todorov, o maravilhoso ocorre quando não há hesitação em aceitar os acontecimentos insólitos em uma história. As personagens os aceitam sem duvidar da possibilidade. O mesmo ocorre com Sissy, como já mencionamos anteriormente. Embora duvide de sua capacidade e esteja relutante em aceitar seu papel como deusa da morte, ela em nenhum momento hesita em aceitar Johnny como criatura sobrenatural ou hesita em acreditar no que Foxy/Mason lhe contou há alguns momentos antes de ser tragada pelo rio, nem se surpreende quando Molly Raven começa a falar, lida com este fato como se fosse uma ocorrência corriqueira, admitindo que não é mais estranha a ideia de animais falantes, diante da descoberta sobre sua origem:



**Figura 27 — Johnny e Sissy conversam sobre as descobertas de Sissy. Cena retirada da edição #4 de Pretty Deadly.**

**Tradução dos diálogos da página:**

**Johnny: “Não, menina. Você não é e você nunca será [um monstro]. Você é um maldito presente, é o que você é.”**

**Sissy: “Você é um monstro?”**

**Johnny: “Ha! Esse é o problema, não é? Se eu sou, eu não saberia.”**

**Molly: “É hora de ir.”**

**Sissy: “Seu corvo fala.”**

**Johnny: “Ela fala. Até demais, se você quer minha opinião. Isso é estranho pra você?”**

**Sissy: “Acho que não. Não mais. Onde nós estamos indo?”**

**Johnny: “Vamos encontrar nossos destinos.”**

**Sissy: “Como é que ninguém me dá uma resposta direta?”**

**Johnny: “Qual é a graça disso?”**

**Sissy: “Muitas?”**

**Johnny: “Pergunte-me como eu consegui aquele documento em primeiro lugar.”**

**Sissy: “Como você conseguiu?”**

**Johnny: “Eu roubei do chefão! Agora, me pergunte o por quê.”**

**Sissy: “Por quê?”**

**Johnny: “...Várias razões, eu acho.”**

**Sissy: “Podemos ficar quietos por um tempo?”**

**Johnny: “É... Tudo bem.”**

**(tradução nossa)**

### **3.6. As metamorfoses de Sissy: metamorfose física**

Como Death, a última metamorfose de Sissy é a metamorfose física, indo da forma humana para a de uma criatura com corpo de abutre e rosto de criança, sendo que seu rosto ainda é adornado pela caveira de um abutre, como podemos ver na figura 14.

A metamorfose ocorre no momento que Death é morto por Beauty (figura 10). Para que fique a impressão que ambas as metamorfoses (de Death para humano e de Sissy para deusa da morte) estejam ocorrendo ao mesmo tempo, não há linhas explícitas entre as vinhetas. A cena ocorre em duas páginas, que foram projetadas para serem vistas ao mesmo tempo, e são separadas por outras cenas.

Sissy parece sofrer durante sua transformação, que ocorre tanto aos olhos do leitor quanto das outras personagens, como Beauty e Foxy/Mason. Sua dor é

representada por sua figura curvada ao chão e seus gritos. No entanto, quando a metamorfose está completa, ela explica a Foxy/Mason que já não dói mais.

A metamorfose física de Sissy representa não apenas o fim do quadrinho, já em suas páginas finais, como também o final feliz de um conto de fadas, como dito anteriormente. Como nos contos de fadas, há, em *Pretty Deadly*, Sissy alcançando seu objetivo, após ela passar por todas as provações necessárias para elevar-se — social ou espiritualmente, por haver uma sociedade dentro dos ceifeiros, com uma hierarquia própria, assim como um governo. Sissy não se torna ceifeira, mas sim deusa da morte, a governante do reino que antes pertencia a Death.

Essa metamorfose, que a transforma propriamente em deusa da morte, também está relacionada com o que Windling e Todorov mencionam ao falar que a morte pode ser um tipo de metamorfose física. A relação de Sissy com seu trabalho é demonstrado fisicamente, quando ela se transforma em um abutre, animal com fortes conexões com a morte. Mais do que isso, sua transformação física acaba por estabelecê-la como regente, como as protagonistas de contos de fadas que deixam de ser plebeias e passam a ser princesas, o que demonstra, também, a mudança de poder de Williams, que já mencionamos anteriormente, delimitada em *Pretty Deadly* conforme um deus morre e outro se eleva. A elevação de Sissy ocorre através de sua mudança física, provando o seu direito ao título de deusa da morte.

### **3.7. A presença da crítica social em Sissy**

Em seu livro *Fairy tales and the art of subversion*, Zipes, como visto no capítulo anterior, aponta a crítica social como um elemento dos contos de fadas por ser não apenas um produto de seu tempo, como também uma herança do conto popular, cuja finalidade, além de entreter, também era ensinar.

A crítica social que tiramos da personagem Death era relacionada à violência contra a mulher e sua objetificação nos dias de hoje. No caso da personagem Sissy, porém, a crítica parece estar vinculada à questão sócio-histórica da época.

Como Williams bem diz, a morte, principalmente de uma pessoa de autoridade dentro de uma sociedade, marca uma mudança de poder. A morte de Death marca a coroação de Sissy, que também parece servir como marca de mudança dos tempos, não apenas em relação aos ceifeiros ou ao conjunto da morte em *Pretty Deadly*, como também mudança histórica.

O segundo volume do quadrinho passa, em parte, durante a Primeira Guerra Mundial, iniciada em 1914. Cyrus, filho mais novo de Sarah, já é um jovem adulto, pois está na guerra, o que quer dizer que no mínimo dez anos se passaram desde a morte de Death. Portanto, o reinado de Sissy como deusa da morte condiz com a mudança de século, do XIX para o XX, quando houve inúmeras mudanças sociais e políticas, principalmente no quesito dos direitos das mulheres e outras minorias, nos Estados Unidos da América.

A Primeira Guerra Mundial foi o início da emancipação das mulheres em certos setores e áreas, pois com a falta de homens no mercado de trabalho, cada vez mais mulheres passaram a adentrar no mercado de trabalho — ao menos as de classes mais abastadas, pois as das classes mais baixas sempre trabalharam —, além de também participarem da guerra, como enfermeiras e até mesmo, em alguns casos, combatentes. Ao final da guerra, mulheres em diversas partes do mundo ganharam o direito ao voto — incluindo nos Estados Unidos da América, em 1920 —, e passaram grande parte do século lutando por outros direitos e igualdades.

Enquanto o design de Death representa um movimento importante na história estadunidense durante grande parte do século XIX — os movimentos abolicionistas começaram a ganhar força nos Estados Unidos da América no início do século, mas foi com a eleição de Abraham Lincoln em 1860 que as regiões Norte e Sul do país passaram a entrar em conflito, culminando na guerra em 1861 —, o de Sissy parece representar o século de sua designação.

Como visto anteriormente, o design de Sissy é um abutre, um símbolo da morte. Ao pensarmos no século XX, percebemos a presença de inúmeros períodos de conflito, que parecem ocorrer em sucessão, pois estão relacionados em maior ou menor grau: a Primeira Guerra, a Segunda Guerra, a Guerra Fria, a Guerra do Vietnã, dentre outras que marcaram a história dos Estados Unidos da América, principalmente por sua participação e influência em diversos conflitos.

Levando isso em conta, podemos levantar a hipótese de que parte da razão pela qual a forma de Sissy é um abutre é porque ela não precisaria, como deusa da morte, ter uma participação ativa do ato da morte em si, pois no século XX os conflitos acarretariam em mortes sem precisar de influência sobrenatural. Sissy seria apenas testemunha das ações dos homens, como o animal que representa, que se aproxima para se alimentar dos mortos. Da mesma forma, seu gênero também é importante para seu design, justamente por conta da luta pelos direitos das mulheres que também marcaram



o século XX e se estenderam pelo século XXI, com mulheres ao redor do mundo lutando por seus direitos e por sua representação em diversos meios, incluindo os artísticos, como é o caso de Kelly Sue DeConnick, que possui voz ativa sobre a representação das mulheres dentro e fora das histórias em quadrinhos.

### **3.8. Sissy e o pandeterminismo**

Por fim, e como dissemos ao final do último capítulo, o pandeterminismo possui mais relação com Sissy que com Death, pois é a partir da existência de Sissy que o final de Death se torna pré-determinado na história.

Na figura 8, Beauty diz a Death que seu ciclo está terminando, o que deixa claro que há um ciclo de vida e morte para todos os deuses. Dessa forma, estava pré-determinado antes mesmo de Death se tornar deus da morte que ele iria morrer e Sissy herdaria o trono.

Não podemos afirmar que tudo o que ocorreu ali estava pré-determinado, pois não há informações explícitas sobre, mas podemos levantar a hipótese que sim. Afinal, Foxy/Mason revela-se como um ceifeiro no início do segundo volume de *Pretty Deadly*, *The Bear*. Neste mesmo volume, há esta cena em particular, após o filho de Sarah, Cyrus, enfim conseguir voltar da guerra para ver a mãe antes que ela partisse, mas morto:



Figura 28 — Cyrus retorna para ver a família, revelando ser um ceifeiro também.

Cena retirada da edição #10 de *Pretty Deadly*.

Tradução dos diálogos da página:

Cyrus: [sobre o cavalo que está na janela] “Ele é um pouco dos dois, Clara.”

Verine: “Cyrus! Não, não assim. Não assim—”

**Cyrus: “Ei, ei, ei— Está tudo bem. Está tudo bem. Ouça. Shh. Você não precisa mais cuidar de mim.”**

**Verine: “Você é só um bebê.”**

**Cyrus: “Não. Não. Eu sou o ceifeiro da coragem agora, Verine. Você consegue imaginar uma coisa dessas? Seu irmãozinho. E você? Você é minha inspiração. A alma mais valente que eu já conheci. Nós estamos completos, Verine. Nós estamos todos completos.”**

**(tradução nossa)**

O fato de que se descobre apenas depois da morte que aquela alma ou espírito é um ceifeiro indica, portanto, que Mason já estaria pré-determinado para se tornar um ceifeiro, o que significa que sua história — que inclui metamorfoses de papel de personagem e pensamento, exatamente como Sissy, por conta de sua redenção após a morte de Beauty — também estaria determinada antes de ocorrer. Se ele não tivesse feito o que fez com Beauty, não teria descoberto sobre o rio de sangue e a vida de Sissy poderia ser diferente, assim como suas visões de mundo e sua personalidade. Suas escolhas o levaram a criar Sissy desde bebê para que ela entendesse a importância da vida e da morte, sem saber que ele também acabaria por ser uma criatura sobrenatural quando morresse.

O mesmo ocorre com Ginny. Ela não teria nascido se não fosse pelo aprisionamento e consequente tentativa de morte de Beauty, e não seria a ceifeira da vingança. Concluimos, assim, este capítulo com a hipótese que cada parte da história de Sissy e Death estavam determinadas desde seu início.

A conexão que cada personagem de *Pretty Deadly* possui com a outra afeta seu presente tanto quanto seu futuro, o que leva a decisões diferentes que levaram as personagens do ponto inicial da história (aqui marcado como o aprisionamento de Beauty na torre, por Mason/Foxy) até seu fim (Sissy se tornando deusa da morte).

## CONCLUSÃO

A partir desta dissertação de mestrado pudemos relacionar alguns elementos que compõem as personagens de *Pretty Deadly* com o maravilhoso — mais especificamente com os contos de fadas. Com leitura contínua dos quadrinhos, que sempre revelava novos detalhes, e de leitura de teóricos de contos de fadas e de outras áreas, como História, podemos perceber quantas pesquisas ainda podem ser feitas utilizando ambos o corpus e a teoria. A presença das fábulas, da metamorfose, da construção e design de outras personagens são apenas algumas das possíveis linhas de pesquisa que podem ser seguidas para a análise de *Pretty Deadly*.

Fora do escopo de maravilhoso podemos analisar o uso das cores nos quadrinhos, o cenário, a transposição de informações em uma mesma página, o uso de flashbacks e até mesmo o folclore da região representada — do velho Oeste e indígena — com os animais de *Pretty Deadly* com o mito do faroeste, alimentado por filmes, dentro desse mundo criado por Kelly Sue DeConnick, Emma Ríos, Jordie Bellaire e Clayton Cowles.

Dentro dessa pesquisa, encontramos várias maneiras de se analisar o quadrinho, além de diversas hipóteses e conclusões referentes a essas possíveis análises. Começando por nossas perguntas de pesquisa, apresentadas em “Introdução”:

1- Como *Pretty Deadly* representa a morte através das personagens Death e Sissy?

A história em quadrinhos *Pretty Deadly* representa a morte de inúmeras maneiras dentro do quadrinho, principalmente através de suas personagens, grande parte delas sendo ceifeiras que são personificações da morte ou humanos que possuem alguma relação direta com ela. Death representa o primeiro deus da morte da história, como figura trágica e antagonista da série, que abandona seu dever para poder manter Beauty consigo, por mais que isso possa levar ao fim do mundo. Sua representação da morte é, portanto, negativa, vendo o próprio trabalho e o ato de morrer como algo indesejado.

Ainda que justifique todas as suas ações para manter Beauty por mais tempo ao seu lado, foi desenvolvida a hipótese que certa parte dessa objeção pela morte seja por medo de sua própria e não apenas pela ideia de Beauty ser tirada dele ao partir. Embora suas ações e desejos não sejam algo comum da representação da morte personificada, Windling, em seu artigo sobre a morte, “Death in folk and fairy tales” (2016), menciona um conto de fadas em que o protagonista, ao vencer a morte, prende-a dentro de um

saco e a espanca, dizendo para que nunca mais mate ninguém. É somente quando está velho e doente, que percebe a necessidade da morte, corrigindo os seus erros do passado. De certa forma, a personagem Death se assemelha ao protagonista da história, desejando que todos vivam por conta de seu próprio medo da morte, medo de seu próprio trabalho, e por desejo de manter Beauty consigo apesar de seus protestos.

Assim, quando Sissy assume seu lugar, com a morte de Death, e o mundo parece voltar ao normal, o final desse conto de fadas apresentado por Windling é reproduzido, com suas diferenças na história, mas não de morais: que a morte é necessária para o ciclo da vida, conforme Guthke fala em *The Gender of Death* (1996):

“Onde há vida, há seu oposto, demarcando as circunstâncias e, literalmente, definindo-as. Assim, toda reflexão sobre a natureza humana precisa começar com o fim da vida. (...) Para se falar da vida e sua possível significância é falar da morte: nossa imagem da morte, pois nós definimos e entendemos e moldamos nossa vida com uma visão para seu ‘outro’ final”. (GUTHKE, 1996, p. 10, tradução nossa).<sup>21</sup>

É talvez Thiry quem melhor defina o papel de Death dentro de *Pretty Deadly* e, assim, a sua representação da morte: é a morte madrasta, que leva os entes queridos e deixa o trauma da morte para os vivos. Thiry ainda explica que a morte era representada durante a Idade Média usando armaduras e com um vocabulário militar, portando armas e armaduras como se em uma guerra com os vivos. É de certo modo esse imaginário que parece estar nas páginas de *Pretty Deadly*, embora Death use uma armadura atualizada para a época em que o quadrinho diz se passar: usando o uniforme militar do Norte durante a Guerra de Secessão.

Death assim representa uma morte que perdeu seu caminho, militarizada e violenta, que não mede esforços para alcançar seus objetivos — inclusive matar para que não precise matar mais ninguém. Não é surpresa que veja em Sissy não apenas sua substituta, mas também uma própria representação da morte em sua totalidade, aquela que ocorre após os espíritos cruzarem seu reino, que ele não pode impedir ou não sabe o que acontece.

Se Death é a morte madrasta de Thiry, então Sissy pode ser considerada a morte mãe, a morte para os que morrem — que é bem-vinda, pois é alento ao sofrimento deles. Sissy parece representar mais o ideal de morte que aparece na maior parte das

---

<sup>21</sup> Where there is life, there is its opposite, demarcating the border that circumscribes and, literally, defines it. Thus every reflection about human nature must begin with the end of life. (...) To speak about life and its possible significance is to speak about death: about our image of death, since we define and understand and shape our life with a view to its ultimate “other.”



personificações da era moderna, sendo o completo oposto de Death, principalmente porque é apresentada, de início, como humana, e não como criatura sobrenatural. Sua elevação se dá somente quando Sissy parece compreender, em sua totalidade, o que significa ser a morte, assim como o que significa a corrupção dela.

Por mais que *Pretty Deadly* não tenha moral da história, as escolhas de Death afetam o resto do mundo e isso pode ser visto como uma lição para Sissy não fazer, embora não se saiba, ainda, se ela também acabará corrompendo-se no final.

A representação de Sissy, como Death, não é da representação total da morte: ambas são entidades que representam a morte, como Hades, mas que só recolhem os espíritos após a morte dos mesmos, como ocorre com Death ao ir atrás de Beauty somente depois que tenta o suicídio. Assim sendo, o design de personagem de Sissy é uma melhor representação de seu papel, já que o abutre é conhecido por se alimentar de animais já mortos, de forma a não ter papel ativo em sua morte.

Sissy parece representar a mesma linha de pensamento que a morte de Neil Gaiman, que parece ser mais compreensiva e passiva que Death. Tanto que no quadrinho de Gaiman, sua morte passa um dia como mortal após alguns anos como morte, para se lembrar do valor de seu trabalho e de sua importância, percorrendo o ciclo de vida e morte em um dia.

Embora não se saiba, até o fim do primeiro volume, como Sissy atua como a morte, a sua personalidade, oposta a Death, bem como o caminho traçado desde a primeira cena da primeira edição de *Pretty Deadly* até a última, parece garantir ao leitor uma deusa morte mais compreensível e sábia, como a morte de Neil Gaiman ou algumas personificações da morte em contos de fadas, que é justa, imparcial e necessária — como o texto de Windling aponta. Assim, Sissy parece representar uma versão mais comum da morte, que podemos ver em diferentes textos literários ou de outras mídias, principalmente nos contos de fadas, de modo que fica implícito que o papel de Sissy é trazer ordem ao caos deixado por Death.

2- Como está configurada a metamorfose sofrida por Death e Sissy durante o primeiro arco de *Pretty Deadly*?

Respondendo agora a segunda pergunta, sobre a configuração da metamorfose nas personagens, pudemos perceber que há a possibilidade de leitura de três metamorfoses dentro de *Pretty Deadly*, em relação às personagens Death e Sissy: metamorfose de função na história, metamorfose de pensamento e metamorfose física.

A metamorfose de função da história de Death é mais implícita que a de Sissy. Começamos o quadrinho com a ideia de que ele se assemelha a um “príncipe” de contos de fadas, sendo o salvador de Beauty e pai de Ginny, que sabemos ser a protagonista de *Pretty Deadly*. No entanto, pistas são deixadas por todas as edições que esse talvez não seja o caso. É somente na metade do quadrinho que descobrimos que Death é o principal antagonista da história, tendo sido afetado pela dor e pelo luto por Beauty a ponto de deixar de lado seu trabalho como deus da morte.

É ele quem lança as peripécias a Sissy, quem se revela ser uma das personagens principais do quadrinho, tendo importância tanta ou maior que de Ginny. Sissy, por sua vez, começa como uma garota humana que parece estar lá apenas para apresentar a história de Ginny aos leitores. No entanto, como no caso de Death e seu antagonismo, pistas são colocadas nas edições que dizem que há algo além em sua presença na história.

Ao mesmo tempo em que descobrimos que Death é o antagonista, descobrimos a quem ele se opõe: a própria Sissy, que é deusa da morte, sua sucessora. Como a personagem Tip, no segundo livro de Baum, *A maravilhosa terra de Oz*, e personagens de contos de fadas, ela passa de “plebeia” para “princesa” após vencer os obstáculos deixados pelo antagonista de sua história. E como Tip e muitas personagens de contos de fadas, Sissy também passa por uma metamorfose física, antes de suceder Death como deusa de morte.

Quanto à metamorfose de pensamento, ela é representada em Death em uma única página do quadrinho (figura 4). Death começa como um bom jardineiro, fazendo seu trabalho, até conhecer Beauty. Seu objetivo de vida muda diante do luto pela escolha de Beauty em deixá-lo para que ela possa morrer, e esse luto parece se transformar em raiva do mundo e então em rancor pelo seu trabalho e pela morte em geral. A partir daí, Death deixa de ser um bom jardineiro para deixar de matar para que Beauty possa ficar com ele. Ao mesmo tempo, Death parece começar a tramar contra sua sucessora, Sissy.

William, em seu artigo, “A morte como texto e signo na literatura da Idade Média” (1996), delimita quatro signos relacionados com a morte, sendo dois deles os mais pertinentes para essa pesquisa. Através do signo psicológico, pudemos perceber uma ruptura em Death que leva à suas ações, por conta do luto deixado com a decisão de Beauty, provocada por seu desejo de morrer.

Sissy não possui uma ruptura de pensamento tão violenta. Sua jornada da primeira edição de *Pretty Deadly* à quinta mostra uma transformação de pensamento mais orgânica, pois descobre, junto do leitor, mais sobre a história de Ginny, Foxy/Mason e dela própria, de maneira que a leva de um ponto a outro, em relação a pensamentos e decisões.

Como os leitores, Sissy parece começar a história acreditando ser apenas aquilo que é: uma contadora de história que passa de cidade em cidade arrecadando esmolas para continuar a viver. Ela não parece possuir grandes sonhos e parece estar feliz e confortável com a vida que vive, sem demonstrar um desejo de viver de maneira diferente. No entanto, conforme a história se desenvolve, descobre mais sobre a si mesma, inclusive suas reais origens. Talvez a única ruptura psicológica que exista em Sissy venha quando a realidade se confunde com a fantasia da história de Ginny e ambas realidade e fantasia se unem em algo completamente novo, o que força Sissy a considerar seu próprio lugar ao mundo, o que a leva a um desenvolvimento de personagem e uma maturidade maior, comparando-a com as primeiras edições.

Essa metamorfose de pensamento é, portanto, mais explícita que a de Death, de modo que revela também a sua importância como personagem principal. Seria possível dizer que quase nenhuma personagem dentro do primeiro volume de *Pretty Deadly* teve um desenvolvimento maior que o de Sissy, pois o enredo do primeiro volume gira em torno de si e de sua evolução de menina humana para deusa da morte.

A última metamorfose, tanto de Death quanto de Sissy, a metamorfose física, ocorre ao mesmo tempo. Atingido por trás com a própria espada após um ataque surpresa de Beauty, Death começa a morrer. Sua morte faz com que o esqueleto que o crânio esquelético em seu rosto se abra, revelando um rosto humano. Aos poucos, Death passa a regredir de esqueleto para humano. No mesmo instante, Sissy começa sua metamorfose física oposta à de Death: vai aos poucos se transformando em uma criatura com corpo de abutre e rosto de menina, sua metamorfose sendo retratada por Ríos aos poucos, até chegar ao produto final, como deusa da morte.

Muitas das análises dessa dissertação foram desenvolvidas através de hipóteses. Elas, por sua vez, foram criadas a partir de possibilidades de leitura de detalhes dentro da obra, como a ideia de ceifeiros já estarem pré-destinados a esse papel antes mesmo de morrer ou que Sissy é a morte do século XX, ficando em sua totalidade ou grande totalidade. Como *Pretty Deadly* é uma obra ainda em continuação e por isso, algumas das hipóteses e perguntas levantadas durante essa dissertação podem ser confirmadas ou

negadas conforme mais edições são publicadas e coletadas em volumes. Acreditamos, portanto, que alguns dos pontos levantados podem ser revistos ou desenvolvidos com maior profundidade em novas fases da história, de forma que, dentro do primeiro volume, agiriam como *foreshadowing* de eventos futuros.

Referente às outras pesquisas que não entraram nesta dissertação, por não condizer com o tema e objetivos iniciais, estão: as personagens Bunny, Butterfly e Ginny, a representação da tradição oral dentro do quadrinho, as capas da história. Esperamos desenvolver alguns dos achados sobre em artigos científicos ou comunicações orais para apresentar e aprofundar tais resultados. O que lemos e analisamos nessa dissertação são apenas alguns elementos dessa obra, cujos detalhes dos desenhos e do roteiro, combinados com as cores e as fontes usadas, podem levar às mais diversas pesquisas e aos mais diversos caminhos teóricos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMANO, Akira. **Mentor Hitman Reborn!**. São Paulo: Panini Comics, 2013 a 2017. Edições 1 a 42.

ANDREO, Marcelo Castro. As passagens para o outro-mundo no desenho animado A Viagem de Chihiro. In: **Vertentes do insólito ficcional. Ensaios I**. Rio de Janeiro: Dialogarts publicações, 2015. Disponível em: < [http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/\[1\]vertentes\\_insolitos\\_ensaios\\_I.pdf](http://www.dialogarts.uerj.br/arquivos/[1]vertentes_insolitos_ensaios_I.pdf) >. Último acesso em: 19 jan. 2016.

BAUM, Frank L. **The Marvelous Land of Oz**. New York: William Morrow & Company, INC, 1904.

**BEAUTY and the Beast**. Disponível em: < [http://humanitiesresource.com/ancient/articles/Beauty\\_and\\_Beast-Final.pdf](http://humanitiesresource.com/ancient/articles/Beauty_and_Beast-Final.pdf) >. Último acesso em: 29 set. 2018.

BOURNE, Jennifer. **Color meaning: meaning of the color red**. Disponível em: < <https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-red/> >. Último acesso em: 18 jun. 2018.

BOURNE, Jennifer. **Color meaning: meaning of the color white**. Disponível em: < <https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-white/> >. Último acesso em: 18 jun. 2018.

CARLOS, Giovana Santana. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. In: **X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul (Anais)**. Blumenau: UFSC, 2009. Disponível em: < <http://intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf> >. Último acesso em: 01 out. 2018.

**CAVALEIROS do Zodíaco (2ª edição) nº 1**. Disponível em: < [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/cavaleiros-do-zodiaco-\(2-edicao\)-n-1/ca033200/60581](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/cavaleiros-do-zodiaco-(2-edicao)-n-1/ca033200/60581) >. Último acesso em: 28 set. 2018.

COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**. São Paulo: Ática, 1987.

**COLOURS of mourning around the world**. Disponível em: < <https://www.funeralzone.com.au/blog/mourning-colours> >. Último acesso em: 20 jun. de 2018.

DECONNICK, Kelly Sue et al. **Bitch Planet**. Berkeley: Image Comics, 2015, v1.

DECONNICK, Kelly Sue et al. **Pretty Deadly: The Bear**. Berkeley: Image Comics, 2014, v2.



DECONNICK, Kelly Sue et al. **Pretty Deadly: The Shrike**. Berkeley: Image Comics, 2014, v1.

**DESIGN. Significado de design**. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/design/> >. Último acesso em: 07 out. 2018.

**EMMA RÍOS**. Disponível em: < <https://imagecomics.com/creators/view/emma-rios> >. Último acesso em: 12 out. 2017.

GAIMAN, Neil et al. **Morte: O preço da vida**. São Paulo: Editora Globo, 1994.

GARCIA, Flavio et al. **O insólito na narrativa ficcional: questões de gênero literário — o Maravilhoso e o Fantástico**. São Gonçalo: UERG-SG, 2006. Disponível em: < <http://www.filologia.org.br/cluerj-sg/anais/iii/completos%5Cmesas%5CM%2017%5CFI%C3%A1vio%20Garcia,%20Rodrigo%20de%20Moura%20Santos%20e%20An.pdf> >. Último acesso em: 16 jan. 2016.

GUZMAN, Jennifer de. **Death rides on the wind in Pretty Deadly**. Disponível em: < <https://imagecomics.com/content/view/death-rides-on-the-wind-in-pretty-deadly> >. Último acesso em: 10 jul. 2018.

HUGHES, Joseph. **A rabbit, a butterfly and the daughter of death in 'Pretty Deadly' #1 [preview]**. Disponível em: < <http://comicsalliance.com/pretty-deadly-1-preview-kelly-sue-deconnick-emma-rios-image/> >. Último acesso em: 10 jul. 2018.

**JORDIE Bellaire**. Disponível em: < <https://imagecomics.com/creators/view/jordie-bellaire> >. Último acesso em: 12 out. 2017.

**KELLY Sue DeConnick**. Disponível em: < <https://comicvine.gamespot.com/kelly-sue-deconnick/4040-52169/> >. Último acesso em: 12 out. 2017.

**KELLY Sue DeConnick**. Disponível em: < <https://imagecomics.com/creators/view/kelly-sue-deconnick> >. Último acesso em: 12 out. 2017.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. São Paulo: Panini Comics, 2007 a 2015. Edições 1 a 72.

KURUMADA, Masami. **Cavaleiros do Zodíaco**. São Paulo: Panini Comics, 2000 a 2004. Edições 1 a 48.

LEAL, José Carlos. **A natureza do conto popular**. Rio de Janeiro: Conquista, 1985.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e animê: Ícones da cultura pop japonesa**. Fundação Japão em São Paulo: 2009. Disponível em: < <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sissy> >. Último acesso em: 01 out. 2018.

**METAMORFOSE. Significado de metamorfose.** Disponível em < <http://www.dicio.com.br/metamorfose/> >. Último acesso em: 19 dez. 2016.

MILLINGAN, Susan. **Stepping through history: a timeline of women's rights from 1769 to the 2017 Women's March on Washington.** Disponível em: < <https://www.usnews.com/news/the-report/articles/2017-01-20/timeline-the-womens-rights-movement-in-the-us> >. Último acesso em: 10 jun. 2018.

**NARUTO nº1.** Disponível em: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/naruto-n-1/na011100/31739> >. Último acesso em: 28 set. 2018.

**NON-MAP: Bien's Civil War Uniforms (1895).** Disponível em: < <http://www.bigmapblog.com/2012/non-map-biens-civil-war-uniforms-1895/> >. Último acesso em: 03 jan. 2018.

PILINOVSKY, Helen. **Donkeyskin, Deerskin, Allerleirauh, The Reality of the Fairy Tale.** Disponível em: < <http://endicottstudio.typepad.com/articleslist/donkeyskin-deerskin-allerleirauh-the-reality-of-the-fairy-tale-by-helen-pilinovsky.html> >. Último acesso em: 01 jun. 2018.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso.** 2ª edição. 1ª reimpressão. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010, p.5-25.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos Quadrinhos.** 1ª reimpr. São Paulo: Contexto, 2010.

**RAPUNZEL by the Grimm Borthers.** Disponível em: < [https://germanstories.vcu.edu/grimm/rapunzel\\_e.html](https://germanstories.vcu.edu/grimm/rapunzel_e.html) >. Último acesso em: 29 set. 2018.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal.** Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2000.

SANTOS, Elaine Cristina Prados dos & ATIK, Maria Luiza Guarnieri. A metamorfose de Narciso e Eco em uma relação do eu e do outro. In: **II colóquio de Vertentes do Fantástico na literatura (Anais).** São José do Rio Preto: UNESP – IBILCE, 2011. Disponível em: < [https://www.academia.edu/4630521/Anais\\_do\\_II\\_Coloquio\\_Vertentes\\_do\\_fantastico\\_na\\_Literatura?auto=download](https://www.academia.edu/4630521/Anais_do_II_Coloquio_Vertentes_do_fantastico_na_Literatura?auto=download) >. Último acesso: 19 nov. 2016.

**SISSY.** Disponível em: < <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sissy> >. Último acesso em: 01 out. 2018.

SOUZA, Mauricio de. **A turma do Penadinho.** São Paulo: Panini Comics.

THIRY, Claude. Da morte madrasta à morte vencida. In: **A morte na Idade Média.** São Paulo: EdUsp, 1996, p. 249-270.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 2ª reimp. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

**TUTOR Hitman Reborn! nº1.** Disponível em: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/tutor-hitman-reborn-n-1/tu011120/103374> >. Último acesso em: 28 set. 2018.

VOVELLE, Michel. A história dos homens no espelho da morte. In: **A morte na Idade Média**. São Paulo: EdUsp, 1996, p. 11-26.

**WENDIGO'S articles. Character design: na introduction.** Disponível em: < <https://www.deviantart.com/docwendigo/journal/Character-Design-An-introduction-350359690> >. Último acesso em: 07 out. 2018.

WILLIAMS, Gerhild Scholz. A morte como texto e signo na literatura da Idade Média. In: **A morte na Idade Média**. São Paulo: EdUsp, 1996, p. 131-145.

WINDLING, Terri. **Death in folk & fairy tales.** Disponível em: < <https://www.terriwindling.com/blog/2016/10/death-in-fairytales.html> >. Último acesso em: 26 out. 2017.

WINDLING, Terri. **Les Contes de Fées: The Literary Fairy Tales of France.** Disponível em: < <http://www.endicott-studio.com/articleslist/les-contes-des-f%C3%A9es-the-literary-fairy-tales-of-franceby-terri-windling.html> >. Último acesso em: 26 out. 2017.

**WOMEN'S right in the 20th century.** Disponível em: < <https://www.ukessays.com/essays/history/womens-rights-in-the-20th-century-history-essay.php?vref=1> >. Último acesso em: 10 jun. 2018.

ZIPES, Jack. Fairy-tale discourse: Toward a social history of the genre. In: **Fairy tales and the art of subversion**. 2ª ed. New York: Routledge, 2006. p. 1-11.